SPECIAL COLLECTORS ISSUE!

ヒッポンスーパー TV GAME MAGAZINE

HIPPON SUPER! 1月号増刊

4大傑作RPG特集号

JAN. 1993
580 YEN (税込)

完全データー挙公開!

ファイナルファンタジーV
ウィザードリィV
真·女神転生
ドラゴンクエストV

SCOOP!

スクウェアからついに登場の新作RPG!!

聖剣伝説2
エルファリア
メタルマックス2
ジャストブリード
レナス~古代機械の記憶

ROLEPLAYING GAME SPECIAL!

20
ハドソンの成人式。
Human Hudson
天魔僧正ヨピナス
風を操る、翼を持つ魔物の王。
Yopinas
一将軍から、クー
大帝国の王にまでのしあが
そのシーラル
最後に残された辺境のロマの村よ
謎の美少女エ
16人の勇者の時空を
勇者たちは、未来から舞い降りた。
主人公パイン
Pyne
A FANTASI
〜ア ファンタジ
エルフ
12メガ・バッテ
エルルに導かれ旅立った、正義感あふれる勇者。
'93年1月3日
©1992 HUDSON SOFT スーパーファミコンは任天堂の商標です。
©1992 LIGHT & SHADOWS, INC., SUSUMU MATSUSHITA
剣士トリアス
Torias
パインを助ける十六勇者のひとりで剣の達人。
エルル
すべての謎のカギを握る美少女。
Ell
人魔宰相ダルカン
Dalukan
シーラルにそそのかされ、
祖国エルファリアを裏切った男。

デターによって
った、反逆の皇帝シーラル。
を倒すため、
り、勇者パインが立ち上がった!
ルルに導かれ、
越えた戦いが始まる!!
ダジオン兄弟 魔法騎士の兄弟で、悪魔の門を守る。
Dasion·Brothers
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
C THEATER
ァリア
ARiA
皇帝シーラル
Searall
リーバックアップ機能付 価格¥9,500(税別)
ムーラニアから悪の一大帝国を興し、皇帝を名乗っている。
・堂々公開!!
地魔導士アグ・ウー
地魔をたばねる魔術師。変身能力を持つ。
Ag·Woo
Zora
宮廷魔術師ゾーラ
シーラルの片腕として、
魔物を呼び出した張本人。
■企画・制作……ハドソン
■キャラクターデザイン……松下 進
■音楽……三枝成彰
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

ひとり
キミはもう、孤独じゃない。
複数のチームをあやつるファミコン初のチームスピリッツRPG
ジャスト

仲間になってくれるかい？
合言葉はいつも「Team Spirits」
誰かに頼まれたわけじゃない。
愛する人を救い出すために、自分の町を守るために、立ち上がった。
信頼できる仲間たちがいる。温かく見守る町の人たちがいる。
7つの聖石に秘められた力とは？古代から伝わる巨神伝説の真相とは？
広大なフィールドに、それぞれの想いを抱いて、複数のチームが旅立った。
新たなチームを加えながら冒険をつづける戦士たちが、長い旅の果てに見たものは…
僕たちの合言葉はいつも「Team Spirits」。
■ニュータイプRPG・Team Spiritsとは？
1つのチームは隊長と5人の隊員によって構成され、最大4チームを同時進行できるゲームシステムです。チームプレイの腕前と、フォーメーションのとり方が試されます。
■スタッフ■
シナリオ●佐藤克之
キャラクターデザイン●高田裕三
音楽●田中公平
プログラム●㈱ランダムハウス
12月15日発売!!
定価9,700円(税別)
ブリード
ファミリーコンピュータ™
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
FAMICOM FAMILY
ENIX
株式会社エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル
TEL.03-3371-5581

HIPPON SUPER!
ヒッポン スーパー
TV GAME MAGAZINE

1月増刊号
1993 JANUARY

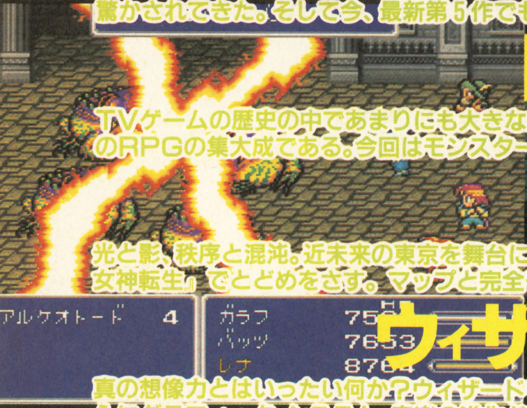
【COVER STAFF】
デザイン/箕浦卓(M's SPACE)
イラスト/高橋政輝

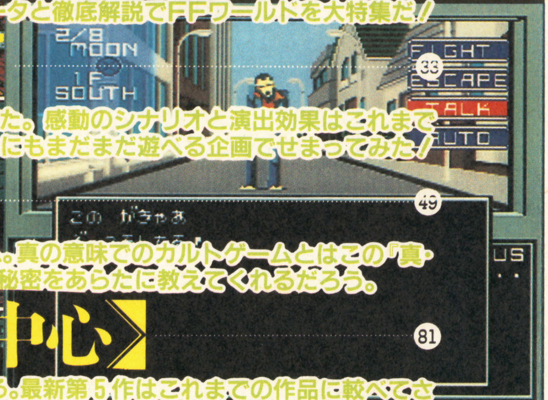
C O N T E N T S

傑作RPG徹底攻略編

ファイナルファンタジーV ……… 5

ファイナルファンタジーは進化するゲームである。発売されるたびに、そのシステム、グラフィック、ストーリーの大胆なまでの変化に驚かされてきた。そして今、最新第5作でもそのパワーはとどまるところを知らない。完全データと徹底解説でFFワールドを大特集だ!





ドラゴンクエストV ……… 33

TVゲームの歴史の中であまりにも大きな位置を占める本シリーズもついに到達すべき点に来た。感動のシナリオと演出効果はこれまでのRPGの集大成である。今回はモンスターデータを中心に、すでにゲームを終了させたあなたにもまだまだ遊べる企画でせまってみた!

真·女神転生 ……… 49

光と影、秩序と混沌。近未来の東京を舞台にプレイするものの内面を映しだす悪魔のプログラム。真の意味でのカルトゲームとはこの『真·女神転生』でとどめをさす。マップと完全モンスターデータがまだまだ隠されたこのゲームの秘密をあらたに教えてくれるだろう。

ウィザードリィV《災禍の中心》 ……… 81

真の想像力とはいったい何か?ウィザードリィ·シリーズはこの疑問をつねに僕らに問いかける。最新第5作はこれまでの作品に較べてさらにグラフィック·システム、音楽の進化が見られる。しかし、このゲーム真価はあの迷宮の暗闇の向こうにある何かなのである。

エルファリア ……… 113

4大RPG市場にハドソンが投入する大型RPG。キャラクターデザインに松下進氏、音楽に三枝成彰氏と各界の第一人者を迎えて制作されたこの意欲作が、先達の牙城にどれだけくいこめるのか、見ものではある。新春発売のこのゲームの第3章までを徹底解析。

年末年始要注目RPGコレクション ……… 123

メタルマックス2 ……… 124

データイーストがおくるメカニック·ワールドRPG。今回は制作者の開発秘話も交えてより深くメタルマックスの世界を徹底解説!

ジャストブリード ……… 140

シミュレーションゲームとの融合。RPGの進化の形を提示したこのゲームをシナリオ担当·カーツ佐藤のメッセージを交えて紹介!

レナス《古代機械の記憶》 ……… 134

そのパステル·カラーの世界観はあらためて僕らの異世界への憧れを刺激してくれた。清烈なイメージに満ちたこのゲームのすべてを紹介

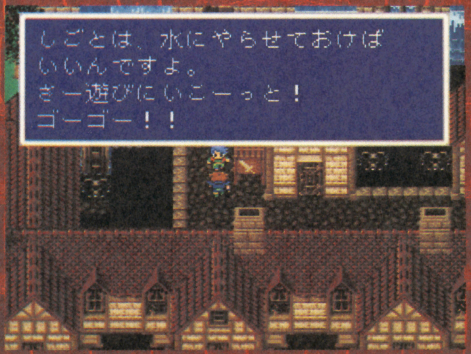
NEW SOFT STREET ……… 138

聖剣伝説2にドラゴンクエストI·II。とどまるところを知らないRPGのリリースラッシュをダイレクトにレポート

©1992 SQUARE ©ENIX ©ATLUS/遊企画 ©西谷史/MOVIC Copyright ©1992 Sir-tech Software, Inc. All rights reserved. "Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc. ©1992 HUDSON SOFT ©LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA ©1992 CREA-TECH/DATE EAST CORP. ©ENIC/高田裕三 ©1992 ASMIK

FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジーV



kéalgá

STAFF

●DIRECTOR● SAKAGUTI HIRONOBU ●IMAGE DESIGN● AMANO YOSITAKA ●MUSIC COMPOSER● UEMATU NOBUO ●FIELD PLANS● KITASE YOSINORI● DOBASI IKUYA ●BATTLE PLANS● ITOU HIROYUKI● MATUI AKIHIKO ●OBJECT GRAFIX● SIBUYA KAZUKO● ITOU HIROMI ●BATTLE GRAFIX● HOSINO MASANORI● NOMURA TETUYA● TAKAI HIROSI● SASAKI HIROKATU ●SOUND PROGRAMS● AKAO MINORU ●VISUAL PROGRAMS● KOKUBO KEIZOU ....

ひとつのクリスタルに異変が起きて…

【人々はクリスタルに秘められた巨大な力を知った。その力で豊かな生活を手に入れた。人々はさらなる豊かさを望んだ。それが間違いであることには、誰も気付かなかった。】

プロローグ

希望は大地に恵みを与え
勇気は炎をともし
いたわりは水を命の源とし
探求は風に英知を乗せる
人々に4つの心あれば光は生まれん

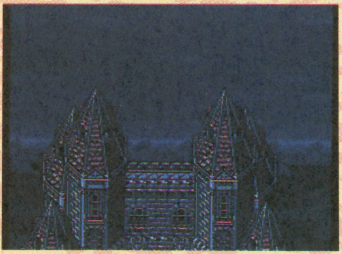
ファイナルファンタジーVの世界は

すでに、4つのクリスタルは人々の生活に溶け込み、その力はなくてはならないものになっている。クリスタルは世界の自然現象を司り、人々はその限りないパワーを抽出することで、現在の豊かな生活を支えていた。その生活が崩れることは、誰ひとり疑っていなかった。――しかし、そんなある日、世界を吹き抜けていた風が止まる。それは、世界を揺るがす大いなる事件の前兆だった。

夜明けの城、王の旅立ち

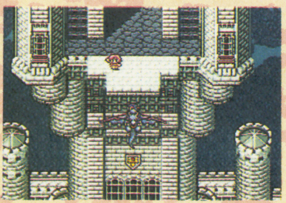
どこまでも広がる緑の大地を見下ろし、その栄華を誇るかのように、一本の塔が天高くそびえている。どこかの城の一部だろうか。その塔の最上階あたりに、宙にせり出している台が見える。そして、その台の上には一頭の竜が佇んでいた。その角の持つ価値に目がくらんだ者達の乱獲によって絶滅が噂され、世界で一頭しか生存していないと噂される伝説の飛竜の姿だった。

世界が静かに明るさを取り戻し始めると、塔のあたりにふたつの人影が現れた。竜に乗り、いずこかへと旅立とうとする王と、それを止めようとする娘。しかし世界の異変に気付きつつある王には、行かねばならない場所があった。王は竜には乗り、娘は飛び立っていく後ろ姿を見送ることしかできなかった。天高く舞い上がる直前、王は父となり、肩越しに娘を振り返った。もう戻れないかもしれない。そんな思いが脳裏をかすめていた。



↑夜明け前。薄暗闇の中、森の中にそびえる塔がひとつ。その、あまりに壮大な物語は、このシーンで幕を開くのである

→ひとこと、ふたこと、言葉を交わす王と娘。しかし娘は王を止めることはできなかった

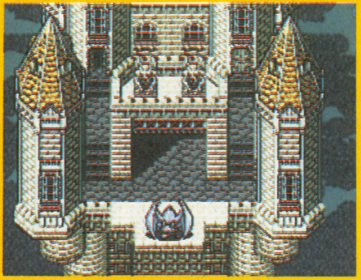


←王は飛竜に乗って風のクリスタルのもとへと旅立つ。その行く手に何が待とうとも

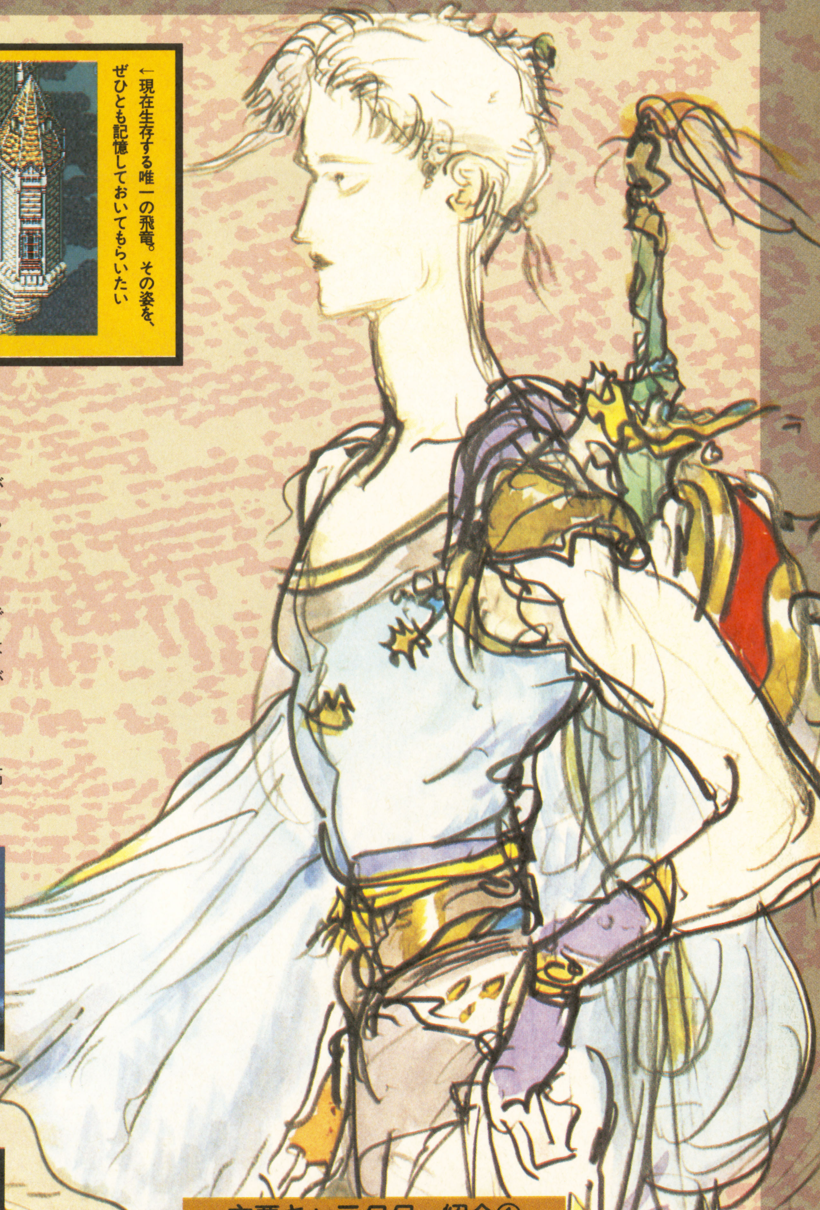
チェック
ポイント

唯一の飛竜

世界に一頭しか生存していない飛竜。ということは、どこかで飛竜を見たという情報があったなら、それはタイクーン王を乗せて旅立った、その竜本人（本竜？）であることは間違いない。冒険の途中、竜の情報に留意せよ。



←現在生存する唯一の飛竜。その姿を、ぜひとも記憶しておいてもらいたい



風の訪れとともに物語が動き出す

風は世界を駆け抜ける。野の草花の種子を運び、その生命を世界に振りまいてゆく。その生命によって育まれた大地で動物が育ち、その生命に支えられ、人々は生活を営んでいる。風がなければ、この世界に人類が繁栄を築くことなど出来ようはずがなかった。

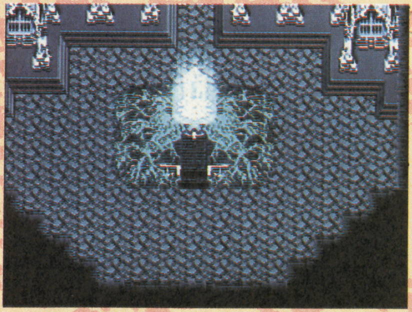
しかし、その日、風が止まった。

この世界に吹く風は、ただの自然現象ではない。風のクリスタルによって生み出される、神秘的のパワーの賜物なのだ。といっても、けっして人為的なものではない。人々はクリスタルのパワーを抽出する能力こそ手に入れたものの、それがどうして風を生むのかは解明していなかったのだ。

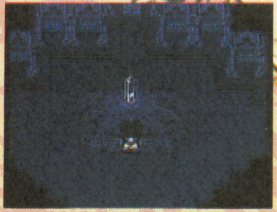
王はクリスタルの安置してあるクリスタル・ルームへと向かった。そこに行けば、この異常現象を止めることができるかもしれない。そう思っていた。しかし、結論だけ言うならば、彼はクリスタルを目にしても、何もすることができなかった。そもそも人間の力ではクリスタルを意のままにできようはずもない。そして、世界に完全な凪が訪れた。

しかし、事件の発端はそれだけにとどまらなかった。それは唐突に、天高くから訪れるのだ。

↑何かが起きた！　娘はとっさに感じとった。このままじっとしているわけにはいかない。そして冒険が始まった



↑クリスタル・ルームへ向かう王。しかし、自分ひとりの力では、クリスタルを制御できようはずもないことを、王は最初から知っていたのかもしれない



↑王はクリスタルを見上げた。明らかに異常をきたしていた。この後クリスタルがどうなるか、想像もつかない

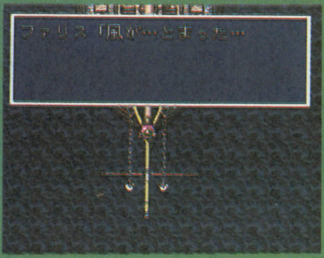
主要キャラクター紹介①
バッツ

プレイヤー演じる主人公バッツ。幼くして両親をなくし、チョコボのボコとともに世界を放浪する青年（20才）。剣の達人であり、魔術にも冴えを見せた父親から戦闘術を学んだ。（なお、彼に関してはゲーム序盤で名前を変更することが可能）

■その頃・世界のあちこちで…

世界の異変に気付いたのはひとりだけではない。風が弱まり、そして止まったことに、世界を旅する者達は敏感に反応している。しかし、誰にもなすすべがなかったのである。

風が止まり、人々の生活に多大な影響が与えられた。これが何を意味するのか、クリスタルは黙して語らない。



←船乗りは風に敏感だ。海賊船の甲板で、海賊のボスは何を思う

↑ここがどこなのか、何もわからない。ひとりの老人が、風が止まってしまったことを気にしていることだけはわかるのだが

↑そして、そんなことを気にせず、気ままな旅を続ける青年もいた。バッツ。これからの冒険の主人公その人である

序盤ストーリー紹介②

4人の仲間が動き出す

【世界に異変が起こりつつある。それが4人の男女の人生を狂わせる。そんな彼等の最初の出会いの場は、とある森の奥深く。長い長い冒険が、ここから始まるのだ】

平和な大地が大きく揺れて…

この物語の主人公であるバッツは、親友であるチョコボのボコとともに、気ままな旅を満喫している途中だった。

そんなある日、雲を切り裂き、何かが天から降ってきた。巨大なそれは、轟音を響かせ、大地を揺らし、地面へと激突した。

何が起きたのだろう？　好奇心旺盛なバッツは、親友ボコにまたがると一路音のした方角へ走る。森の中に、その名残があった。巨大な隕石が、緑の大地に痛々しい傷跡を残している。バッツはチョコボを残し、単身森の奥へと足を踏み入れると、魔物がひとりの少女を襲わんとしている、その瞬間だった。

↑荒々しい爪跡を残して巨大隕石は大地に激突。ここに足を踏み入れたことで、バッツの冒険が始まった

平和な大地が大きく揺れて…

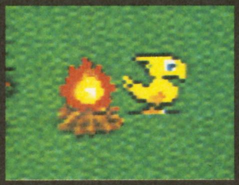
ＦＦⅤが始まって初めての戦闘はこの森の中で。固定キャラとして登場するゴブリンが相手となる。以後、次の洞窟の中に入るまで、原則としてゴブリン以外のモンスターと出会うことはない。もちろんざこなので死ぬことはない……はずである。

ゴブリン

←レベル6・HP16・MP0。もっとも弱いザコキャラのひとりだが、ゴブリンパンチなる特殊攻撃を使用する

1 「火を消す」のポーズ

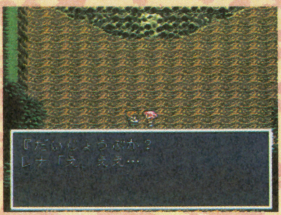
細部まで目をこらしてないとわからないが、ＦＦＶのキャラ達は本当に細かい動作を随所に見せてくれる。そのひとつ、ボコの仕種に注目してみよう。



後ろ足でさっさ、と火を消すボコ。細かい仕種は見ていると楽しくなる

北東の森で出会った少女

ゴブリンを追い、バッツは走る。追い付いて戦闘となる。もちろん簡単に勝利する。そして、バッツとレナの、運命的な出会いが訪れるのだ。クリスタルを追うレナと、自由気ままなバッツ。このときはまだ、ふたりには仲間意識すら生まれていない。

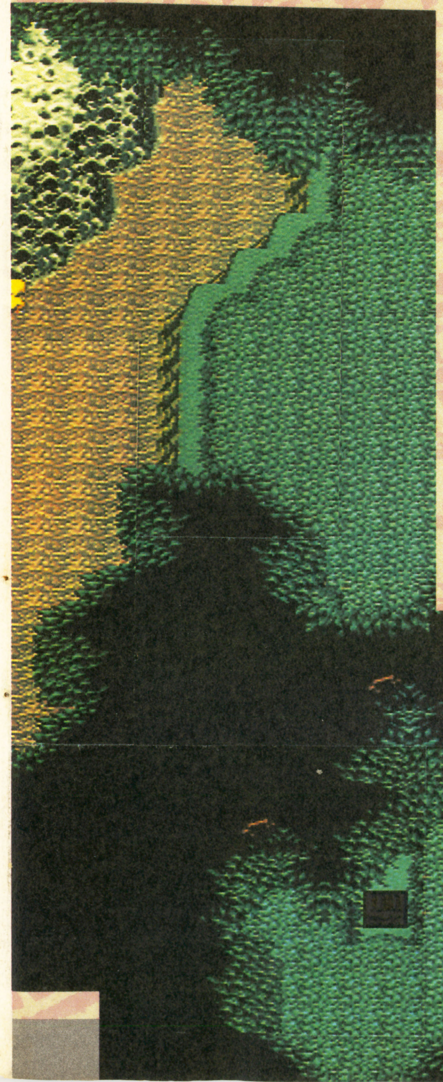


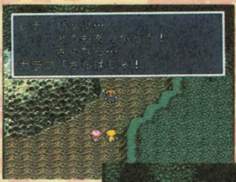
←バッツとレナとの出会い。長い冒険の、最初の一歩である

記憶を失った老人がひとり

森にはもうひとりの人物がいた。名はガラフ。老人で、記憶を完全に失っていた。しかし、風のクリスタルを目指すというレナの言葉に、自分も同じ目的を持っていたということだけは思い出す。レナとガラフはこうして同じ目的を持つ仲間として、以後、行動をともにすることを誓い合う。

一方バッツは、クリスタルには何の興味もない。彼等と行動をともにする理由もない。だから、彼等が去って行くのを、ただ見守っていた。





←どこから来たのか、老人がひとり、倒れていたのである

→ふたりを見送るバッツ。が、何かが心に引っかかっている

主要キャラタクー紹介②
レ　ナ

タイクーン王国の王女（19才）。母親は幼ない頃に病死。しとやかで思いやりの心を持つやさしい女性であり、クリスタルを追って飛び出していった父を追いかけて、たったひとりで旅に出た。なんとなく、誰かに似ているのにお気付きか？

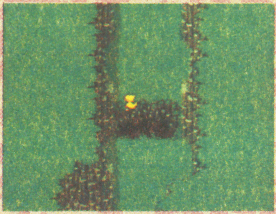
いざゆかん海賊の洞窟へ！

［主要キャラとの運命的な出会い。彼等はいつとか仲間として結ばれ、そして行動をともにする。最初の冒険の場は、海賊のアジトへとつながる洞窟の中でのこと……。］

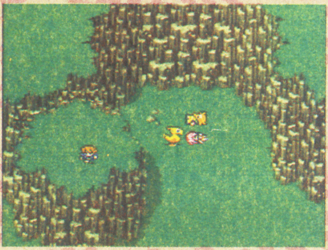
ひとときの別れ、そして出会い

いったんは出会い、そして別れた3人。しかし、バッツの心には、なにかしら「わだかまり」のようなものが残っていた。その心を見透かすように、ボコは怒りの行動を取る。その姿で目を覚ましたバッツは、レナとガラフを追って北の谷へと走っていく。しかし、そこはゴブリンの罠が待つ危険な地域だったのだ。

ゴブリンとの戦い、そして罠を突破し、3人は出会う。地面に倒れ、ふたりの回復をじっと待つバッツ。このとき、バッツは心の中で誓ったのだった。勝手きままなひとり旅は、今、終わりにしようと。



←ふたりを追って谷を駆ける。そこへゴブリンの攻撃

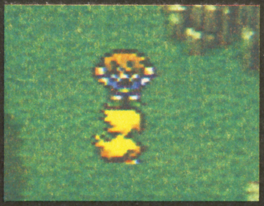


↑そして、3人はともに行動することに。岩の上にいるバッツの心には、今までと違うものが

→いったんは別行動を決心したバッツ

新アクション2 「怒る」のポーズ

バッツの友人ボコは、言葉こそしゃべれないものの、ホントにさまざまなアクションで自分の意思を伝えようとする。これはその中のひとつ、「怒る」のポーズ。羽を広げ、バッツに食ってかかりそうな表情を見せている。ボコはこの後も色々な表情を見せてくれる。要チェックだ。



↑ボコの姿は目に焼き付けておきたい

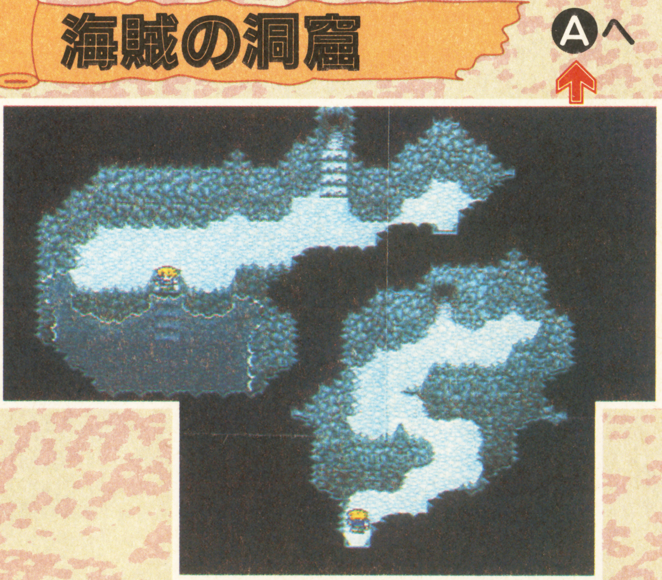
海賊の洞窟の奥深くへ

意識を取り戻したレナとガラフとともに、一行は風のクリスタルのある方向――北へと進んでいった。そこには地震で出来たのだろうか、崖に大きな穴がポッカリと口を広げている。3人は穴に入った。かなりの奥行きを持つ洞窟がそこにあった。

入り口からほど近いところに、体力を回復する不思議な泉があることも手伝い、モンスターと遭遇してもピンチにはならなかった。その付近で何度か戦闘をくり返し、3人は洞窟の奥深くへと足を踏み入れた。

←チョコボのボコとはここで別れることに。しばらく会えない

海賊の洞窟



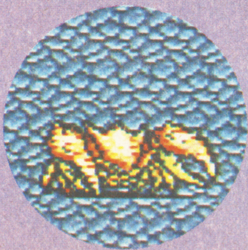
海賊の洞窟 モンスターデータ

海賊の洞窟に出現するモンスターは3種。いずれもレベル2～3のモンスターであり、回復の泉を拠点にして戦う分にはピンチを招くことな倒せるはずである。彼等を相手にしてアクティブタイムバトルに馴れるようにしたい。

スティールバット

←レベル2・HP20・MP1000。吸血攻撃でHPを吸い取るという特殊攻撃がある

デアロ



←レベル3・HP16・MP0。冷気に弱い。巨大なハサミによる攻撃はともかく、体の固さには苦労

ストローパー

←レベル3・HP20・MP0。とりたてて列記する特殊能力もなく、いわゆる典型的なザコキャラ

新アクション3 「かくれる」のポーズ

海賊の出現に、とっさに岩陰に身をひそめる３人。両手で岩の上部をつかみ、首を伸ばして岩陰からそっと海賊の様子を眺めている。その様子を示したものが右の写真。これだけだとわからないけど、体を這わせるような動きにも注目あれ。

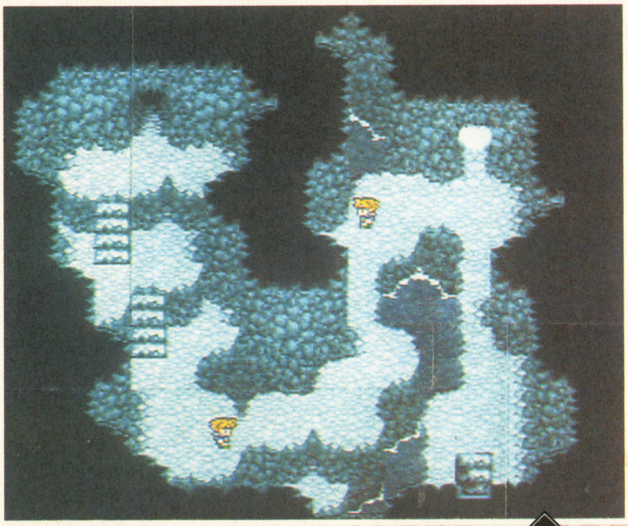
←カンの鈍い人は「何やってんだ？」と思うかもしれないけど、あわてて隠れてるんだってば

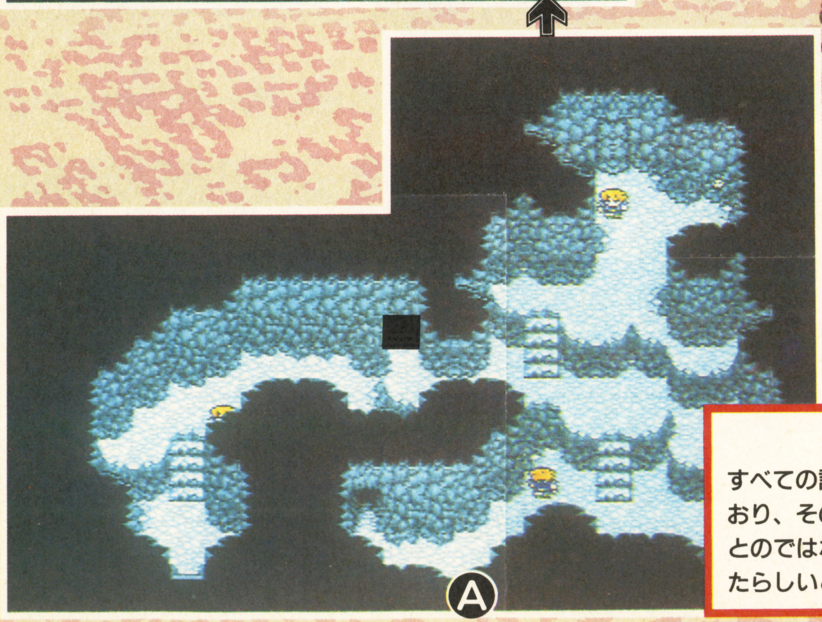
しばらくすると、人の気配がした。海賊だ。とっさに身を隠す３人。どうやら発見されなかったようだ。海賊は見られているとも知らず、秘密の扉を開いて奥へと消えていく。３人は彼にならい、同じく奥へと進んでいった。

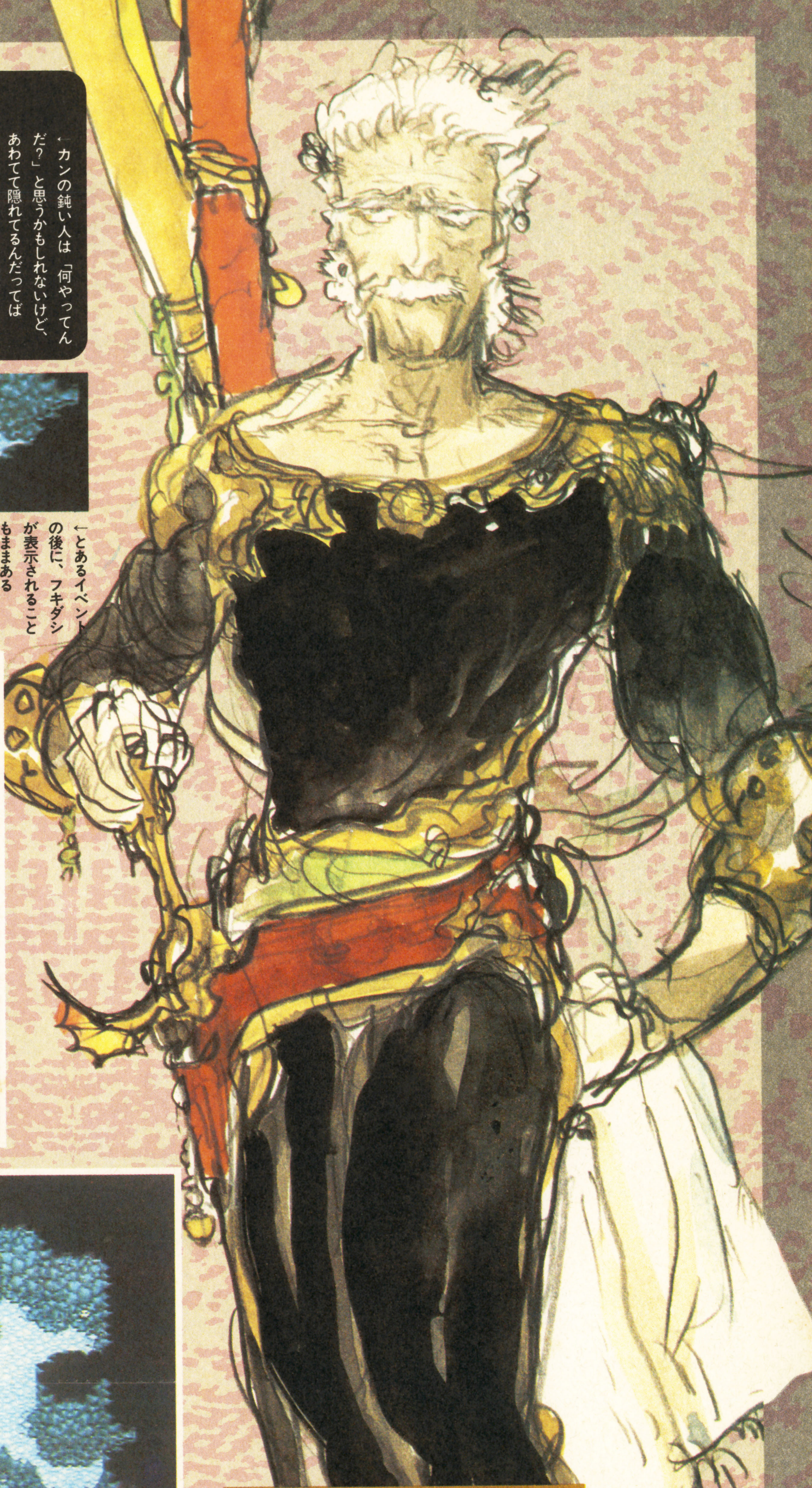
扉を抜けると出口があった。外を覗いてみると、信じられない光景があった。風のない海を帆船が動き回っているのだ。その謎は、この洞窟を抜けた後で明らかになる。

→こういうフキダシが表示されたら、その方向に何かがある証拠なのだ

←とあるイベントの後に、フキダシが表示されることもままある







主要キャラクター紹介③
ガラフ

すべての記憶を失っている謎の老戦士（年齢不詳）。剣術に長けており、その風格あるいでたちからも、かなり名のある人物だったとのではないかと想像される。クリスタルのことを気にかけていたらしいという記憶だけを頼りに、レナの冒険に加わる。

序盤ストーリー紹介④

海賊のアジトにてファリスと出会う

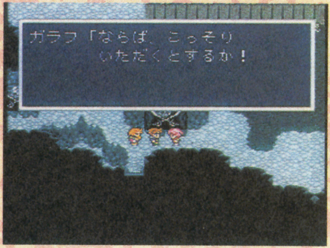
【最後の主要キャラ、ファリスとの出会いが訪れる。海賊どもを従えて海を駆け巡るファリスは、深い運命の糸で結ばれていたかのように仲間に加わることになるのだった。】

海賊船強奪作戦の開始

洞窟を抜けると、そこには広々とした空間があった。入江の奥にある天然のドック。海賊達がそこを利用し、アジトとして利用しているのだ。略奪の旅から戻ってきたばかりなのか、海賊達はみな眠りこけており、バッツ達の侵入に気付くものはいなかった。

風のクリスタルのもとへ行くためには、ここから船を出すしか方法はなかった。しかし、話の通じる相手ではない。「船を強奪」するより方法はない。3人は船に乗り込み、舵を握る。しかしそのとき、バッツ達は異変に気付いた海賊達に発見されてしまうのだった。

←しかし、そのもくろみはもろくも崩れ去ってしまうのだ

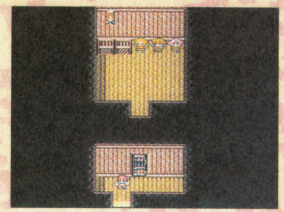


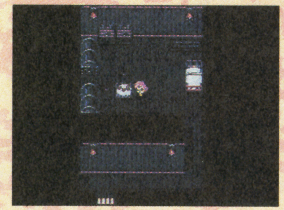
↑大胆な発言をするガラフ。しかし、これ以外にクリスタル城へ行く方法はないのも事実だ

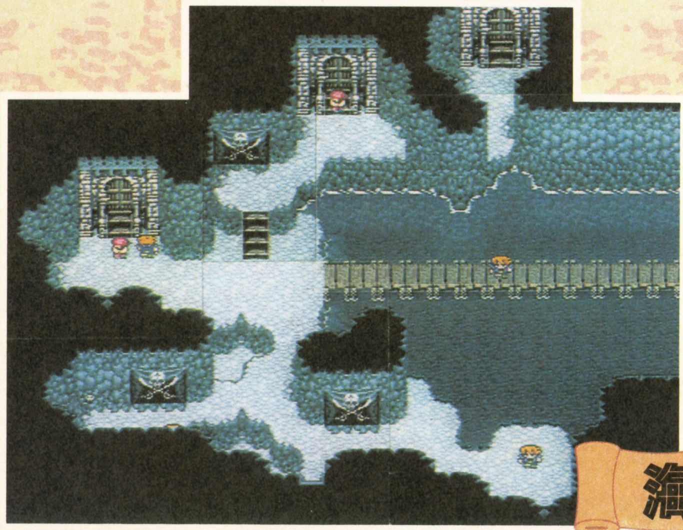
捕えられて夜が過ぎ、そして…

縛られて部屋に放り込まれた3人。バッツやガラフはともかく、王族であるレナを捕らえたことは、海賊達の触手を動かすだろう。これ以上にない人質である。もはや、風のクリスタルのもとへ行く目的は達せそうにない。こうなったことを、誰の責任だと言い合っても、もはや意味はない。ただ何か話していないと不安だから、無意味なことを話し続けるのだ。

一方、その隣の部屋。ファリスの頭にはさまざまな思いがよぎっていた。昨日目にしたあれは……。まさか、しかし、もしや……。ファリスは過去に思いを馳せる。そして、夜が明けた。


←縛られ、監禁される3人。もはや目的は達せそうにない


←一方、ファリスはひとりで思案にくれているのである

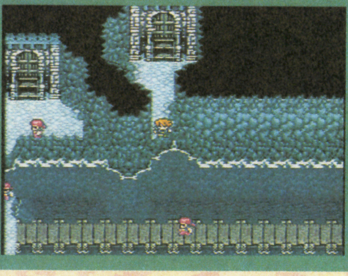

海賊のアジト

■入れない部屋の中には何が？

海賊のアジト。誰もが扉の前でぐっすり眠っていて、いくつもある部屋に入ることができない。きっといいアイテムなどが眠っていると思うのだけど……。どうにかして入れないものだろうか？

結論だけ言うと、現段階では部屋の中に入ることはできない。ここに入れるようになるのは、しばらく後になってからのことだ。

←部屋の前に寝ている海賊達。コイツのせいで部屋の中に入れないのだ


←こんなところに来ることができるのか？ もっと後になればOKよ

新アクション⑤ 「のぞきみる」のポーズ

あろうことか海賊のアジトに足を踏み入れてしまった3人。誰かが目を光らせてはいないだろうか、物陰からあたりの様子をうかがうことに。岩から顔を半分だけ出して、アジトの中を覗いているポーズがこれだ。ここで起きている者が誰もいないことを確認してから、ようやく3人は海賊船強奪作戦に取りかかるのである。もっとも、強奪作戦は成功しないのだけれど。

↑さささっ、と移動して様子をうかがう。なんとなく可愛い動作である

海竜・シルドラの素顔

クリスタルが神秘的なパワーを発し、竜がまだ生き残っているファンタジーの世界。オープニングに登場した飛竜のほかに、海竜なるものも登場する。こいつの名はシルドラ。ファリスの命令を聞き、船を引く力となる忠実なしもべなのである。顔はゴツイけど、鳴き声は可愛い。

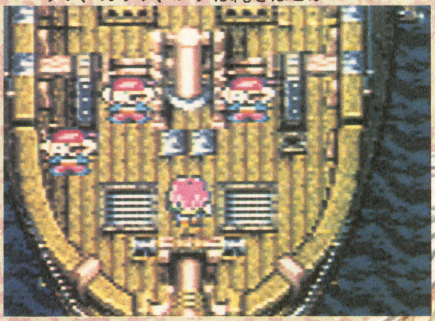
←その昔、ファリスの命を救ったと言われる海竜シルドラ。顔はけっこうゴツイ

ファリスの心が静かに動く

その朝、海賊達は自分の耳を疑った。信じられない言葉を聞く。「風の神殿に向かうぞ」ファリスはたしかにそう言った。これ以上にない絶好の人質を手にし、海賊としてこれ以上にない稼ぎが見込めるというのに、あの3人を放すどころか、彼等の手助けのために船を出すというのである。ファリスはその理由を語らず、不服の表情を見せる手下を、「オレの言うことが聞けないのか！」と一喝した。海賊達は、ただファリスに従うしかなかった。ファリスに従った結果、間違ったことはなかっのだから。

バッツ、ガラフ、レナは縄をほどかれ、自由の身となった。彼等が感謝の意を表しても、ファリスは心変わりの理由を語らなかった。何か言いたくない記憶があるかのように。そのかわりに胸を張り、出港を宣言したのだった。

風な き海で船を引く海竜シルドラに引かれ、海賊船はアジトを出ていく。目的地は風の神殿。王族と放浪の旅人、記憶を失った老人、そして海賊の4人は、こうした数奇な出会いを得て、冒険をともにすることになった。



↑ファリスの発言に手下達はびっくり仰天。派手なリアクションでその驚きを表現している。片目だけ飛び出すのがおちゃめ

↑礼を言うレナ。しかしファリスはその心の内を語らないままだ

↑そして元気よく出発の号令がかかる。クリスタル城へ向けてGO

■海の上は原則的に安全である

FFシリーズの特徴に、瞬間移動魔法がないかわりに、乗り物での移動が非常にスピーディーで壮快であることが挙げられる。もちろん移動スピードも速いのだが、それだけでなく、乗り物での移動中はモンスターとの戦闘頻度がかなり低く抑えられているのも、その理由のひとつであろう。

この傾向はFFVにも引き継がれており、最初に海賊船で移動できる小さい海の上では、ほぼ100%、モンスターと戦闘になることはない。いずれは海上での戦いもないことはないのだが、しばらくの間は、戦闘はないものと思って行動していてもさしつかえない。多少遠くまで足をのばして、移動できる場所などを確認してみるようにしよう。

←しばらくは船の上での戦いは経験しないはずだ

主要キャラクター紹介④
ファリス

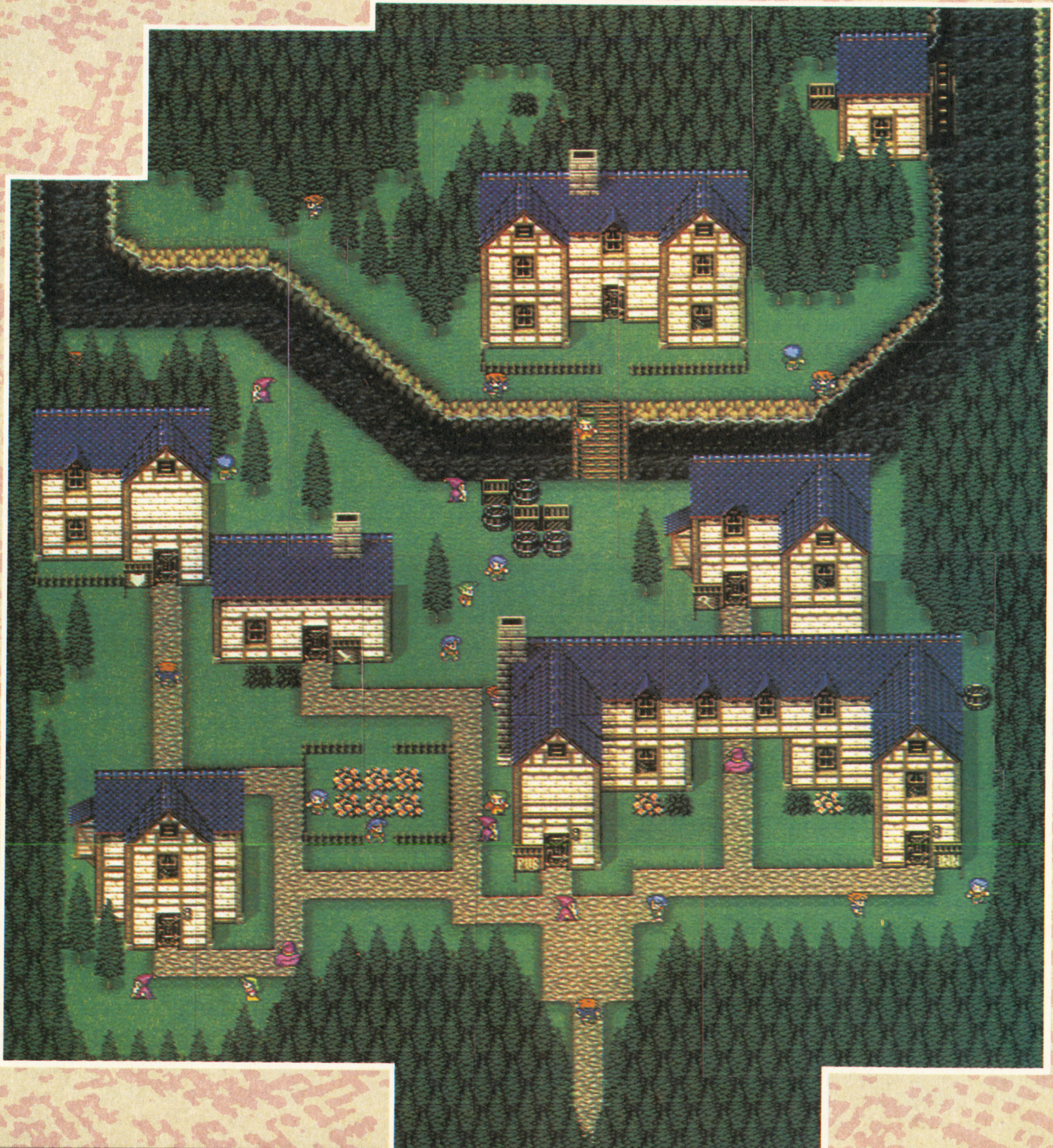
荒くれどもを束ねる海賊の頭（20才）。もともと一匹狼的な存在だったが、その昔、海竜に命を助けられるという経験を得て、それが名声を高める結果となり、海賊の頭におさまった。イラストを見てわかるように、かなりの美型である。

序盤ストーリー紹介⑤

最初の町・トゥールへの道

〔海賊船を得て大海原へ。物語が始まってしばらくしてからパーティーはようやく初めての町へと到達する。その町トゥールの姿と、そこまでの道のりやいかに……？〕

トゥールの町全景



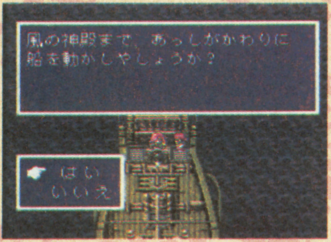
海賊のアジトから中海へと

船の操舵に不慣れなバッツのことを考え、アジトを出た直後、乗組員はクリスタル城まで操舵を担当しようかと申し出る。クリスタル城の場所も知りたいけれど、ここは「いいえ」と答え、自分の力でクリスタル城、そしてトゥールの町を発見したい。何度も言うが、ここではモンスターと遭遇する心配が、ほとんどないのだから。

東へ西へと自由に船を走らせれば、ここが極めて小さい領域しかない中海だということがわかる。海というよりは、巨大な湖といったところだ。しかも、この海を囲む陸地に平野は少なく、すぐに切り立った山脈がそびえており、人の侵入を拒んでいる。ここはあたかもカルデラ湖のように、切り立った山の中央に存在するのである。船を手にしたといっても、この広い世界のすべてを動き回れるようになるのは、まだまだ先のことになる。

→船でアジトを出る。いったん出るとこちら側からは戻れない

←海のまわりは山だらけ。広い世界のほんの一部しか移動できない



↑アジトを出る際、海賊がこのような質問を。「はい」と答えれば一直線にクリスタルの神殿まで連れてってくれるけど、どーする?

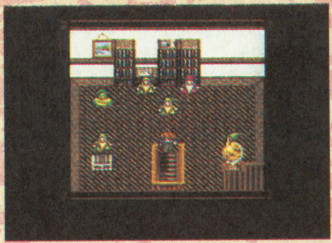
西岸の町トゥールを発見

いくら海を走っても小島すらない海。どうやら目指すクリスタルの神殿も、噂に聞くトゥールの町も、どこかの岸に存在するらしい。好き勝手に船を走らせるのをやめ、岸に注目しながら移動することにしよう。小さい海の西の岸辺に、湖に隣接する小さい町があることに気付くはずだ。ここここそがトゥールの町。最初の冒険の拠点である。

さほど大きくない町であるが（左の全体図を参照)、武器防具、魔法、そして各種アイテムが売る店があり、その他にもいくつかの家屋が存在する。公表するとプレイ時の新鮮味が落ちるので伏せておくが、さまざまな場所にいるさまざまな人々に話しかけてみるようにしよう。ストーリーに関係あるものを含め、いくつかの楽しい出来事が起こるはずである。

もちろん、トゥールの町に着いたからといって落ち着いている場合ではない。宿屋で休息を取り、買い物をすませて装備を充実させたら、本来の目的地であるクリスタルの神殿に向けて出発しよう。目指すべき場所は、ここから北東に進んだところにある。

←町中では無理なので、ここらでセーブしておこう



↑ここがトゥール。ほとんど迷うことなく到達できるだろう。ここで装備を整えて、これからの冒険にそなえるのが常道と言えようて

初心者は迷わず「初心者の館」へ

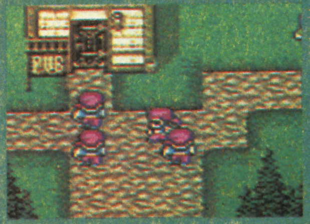
トゥールの町の入り口近く、ひとりの老人が立っている。言い方は悪いが、この老人は「呼び込み」をやっている。キャバレーの前で「はい4000円ポッキリ追加料金はないよ!」と声を上げている人達と同じようなものだ。ただし呼び込む先はキャバレーではなく「初心者の館」である。

色々と複雑なシステムを持つFFV。それらを具体的に説明してくれるのが、ここ初心者の館。初心者はもちろん、FFに馴れ親しんでいる人も、迷わずに寄ってみることをオススメする。微に入り細に入り、徹底的に教えてくれるはずだ。

←この老人に話せば「初心者の館」に案内してくれる

■ 海賊達は酒場へ向かう

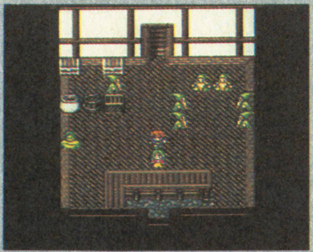
自由自在に船を操っていたとはいえ、立場上バッツは海賊船を借りているに過ぎない。船には大量の乗組員（海賊達）が乗っており、彼等荒くれ男どもは町につくやいなや、酒場へ向かって走り去っていく。もちろん頭のファリスも彼等とともに酒場へと消えていく。というわけで、トゥールの町ではバッツ、レナ、ガラフの3人だけで移動することになる。ただ、買い物するとくに不自由を感じることはないので安心していい。



←あたかも鉄砲水のように海賊達は酒場へと流れていく

初心者の館1F

入り口で「初心者ですか?」の問いに「はい」と答えると中に入れる。まず1階では基本的な操作方法などを教えてくれる。特にアビリティーについての説明は絶対に聞き逃さないこと。部屋の右上のあたりにいる老人が教えてくれる。他にも隠し通路についての説明（部屋の左にいる老人から）なども要チェック。もちろんこの館の中にも、練習用とでも言うべき隠し通路があるので、そこを利用してアイテムを入手することができる。



↑ここで基本的な操作方法がマスターできる。なお1Fには隠し通路もありますです

初心者の館2F

初心者の館の2階でも、1階と同じくシステムについての説明が聞ける。こちらで重要なのは、ひとりだけ色違いの服を着ている老人が教えてくれる「特殊なアビリティー」についての説明。1階で聞いたアビリティーの説明と合わせると、アビリティーの概略が理解できるようになるだろう。

なお、アビリティーの説明はジョブチェンジできるようになった時にも自動的に行われる、とことん親切設計なのである。

←1Fよりも、ほんの少し高度な操作方法を教えてくれる。初心者でなくとも一聴の価値アリ

序盤ストーリー紹介⑥

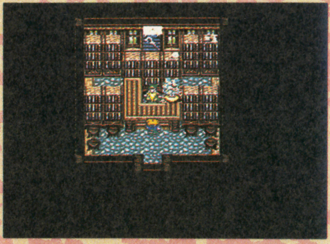
トゥールの町の店リスト

ろくな装備もないまま冒険を続けてきた4人。トゥールの町は情報収集の場であると同時に、武器防具を整える重要な拠点となる。ぜひとも賢い買い物をしたいものだ。

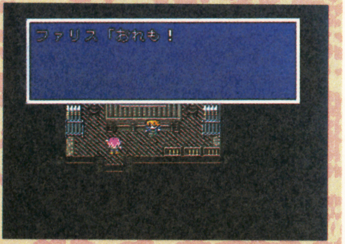
序盤の拠点、トゥールの町を活用すべし

トゥールに到達するまでは、最初から装備していたわずかわずかばかりの武器防具と、宝箱などから入手したちょっとしたアイテムくらいしか持っていないはず。これから始まる長い冒険を考えるなら、ここでできるかぎり装備を充実させておきたい。まだ全員がすっぴんの状態であり、装備できない武器防具はないのだから、あまり考えることなく買い物にはげめるはずだ。

なお、まだ活用できないけれど、トゥールの町には魔法屋もある。いずれジョブチェンジし、魔法が使えるようになったとき、お世話になるだろう。



↑店の前にある看板によって、何が売ってあるか一目瞭然。ここは魔法屋。杖のマーク



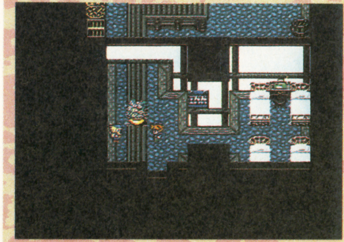
↑いつもは酒場にたむろっているファリス。買い物のときだけ出現する。かわいい

宿屋

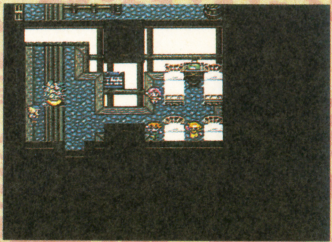
HP・MPを回復するにはベッドで休むのが一番だ

町の右あたりに位置する大きな家の右側の扉から入ると宿屋になっている。宿泊料金は10ギル。人数で割り切れないので、1人頭で計算するのではなく、1部屋いくら、で計算するのだろうか。カウンターに花が飾ってあり、訪れる客の心をなごませようとする配慮がうれしい。そういえば、ベッド脇のサイドテーブルの上にあるのは、異国の地から手紙を出す人のための宿名入りの便箋だったような気がする。なんとも細かいところまで気を配っている宿屋といえよう。

なお海賊の手下と酒場を占拠しているファリスはここで一緒に寝泊まりすることはなく、酒場の2階の個室で休んでいるらしい。どんな部屋なのか、一度見に行ってみよう。



↑入り口を入ってすぐのオヤジが宿屋の主人。こじんまりしていて家庭的な宿だ



↑目覚めのときの「元気いっぱいポーズ」も健在。この宿では3人しかいないけど

武器屋

トゥールの町に来るまでは、武器を持たずに戦いを続けてきた者もいた。ここから先は、全員に最強の武器を装備させてから冒険に挑みたい

平和な時期が長かったからか、この地方が安全なのか、あまり強力な武器は置いていない。全員がすっぴんの現在としては、全員にブロードソードを買い与えるのがベスト。ロッドやつえを買うのは、剣を装備できないジョブになってからにしよう。

↑剣のマークが宿屋の目印。ここに入ればファリスもやってくる。みんなで買い物しましょう

●商品リスト●

ブロードソード…280ギル

↑現段階では最大の攻撃力を持つ序盤の切り札。剣が装備できないジョブになるまでは全員に持たせておきたい

ロッド…200ギル

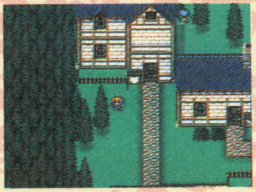
↑黒魔道士が装備できる武器。攻撃力は落ちるものの、何も持たせないわけにもいかないし……程度の効果しかない

つえ…200ギル

↑白魔道士が装備できる唯一の武器。ロッドと同じく攻撃力は乏しい。あまり高いものじゃないからいいけどね

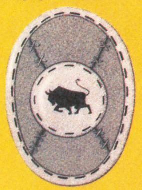
防具屋
4人全員にすべての防具を買いそろえたいものである

武器屋の隣にあるのが防具屋。盾のマークが目印だ。皮製品しか置いておらず、あまり強力な防具ではない。武器に比べて値段が安いので、皮製品3点セットを装備させてから冒険に出発したいものだ。


←武器屋のすぐ隣にある防具屋。建物自体はとても小さい

●商品リスト●

皮の盾…90ギル


↑皮製の盾。防御力はほとんど上がらないけど全員に装備させたい

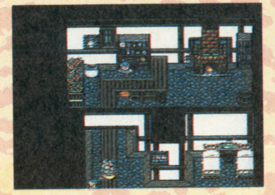
皮のぼうし…50ギル

↑皮製のぼうし。すべてのジョブが装備できる数少ない防具

皮の服…80ギル
←皮製の服。同じくすべてのジョブが装備できる数少ない防具

道具屋
宿屋の一角を利用して開く必要最小限の品だけの店舗

宿屋のカウンターの奥が、そのまま道具屋になっている。場所を間借りしているだけあって、置いてある品はふたつだけ。装備を整えたら、あまったギルでの買い物はここで。とくにポーションを大量に！


←あらこんな〜ところに道具屋が。宿屋の奥で営業してる

●商品リスト●

ポーション…40ギル

↑HPを50回復する薬。序盤は重宝するはず。大量にどうぞ

テント…250ギル

↑使用するとHP1000、MP100回復。ただし使えない場所もある

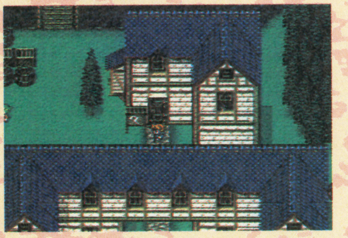
酒　場
海賊達の暴飲暴食によって酒も食べ物も売り切れ状態

というわけで、酒場と銘打っているものの、ここで何かを買うことはできない。ただし、なかなか面白い話（伏線？）が聞けるのでぜひ寄るべし。2階ではファリスが個室で寝ている。ここも面白い。

←他の町の酒場にも面白いイベントあり。あれに注目

魔法屋
魔法は覚えるのではなく、買うことによって使用できるようになる。ジョブチェンジしなければ使えないが、どんな魔法が売っているか調べておこう

魔法屋である。白黒合わせて6つの魔法が売っており、ジョブチェンジ後には絶対に購入するようにしたい。どれもこれも基本的な魔法ばかり（レベル1）だが、たとえば黒魔道士なら全ての黒魔法を使用できるが、その他のジョブだったら「くろまほう」のアビリティーを取得していなければならない。これは他の魔法についても同様なので覚えておくことが大切だ。


↑つえのマークが魔法屋の目印。ジョブチェンジするまでは用はないけどね

店では、魔法名の前についているマークによって、その魔法が「何魔法」に属するのかは一目瞭然。白いマークなら白魔法、黒いマークなら黒魔法である。時空魔法ならば時計マークになっているが、トゥールでは販売されていないので気にしなくてもいい。また先々の町でも、ここと同じ魔法が売っているので、買いそびれたまま先に進んでも、さほど心配しなくてよい。

なお、魔法はパーティー全員の共有財産なので、ひとつ買えば全員で使える。同じものをふたつ以上買うことはできないので大丈夫だ。

●商品リスト●

ファイア	……150ギル
ブリザド	……150ギル
サンダー	……150ギル
ケアル	………180ギル
ライブラ	…… 80ギル
ポイゾナ	…… 90ギル

おまけコラム　ファイナルファンタジーに見る世俗度について

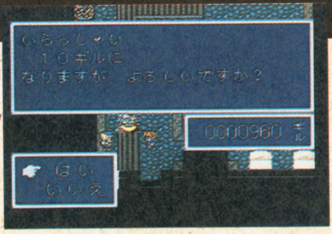
「法により毒は売れません」

と反対意思を表示する店主に対し、「お前が手にしているのは毒ではない。私の魂を救う薬ではないか。それよりも私が手にしている金こそ、人を殺す原因となる毒薬なのだ」

と凄むのはシェイクスピア描くところのロミオ。恋人ジュリエットの死を聞かされ、自らが命を絶つため に毒薬を買うときのセリフである。

シェイクスピアが看破したように金というものは毒である。ドラマの中で、金は人間の醜い部分――すなわち人間らしい部分――の象徴として描かれる。だからこそ、多くのRPGは金ではなく、ゴールドという単位を使用する。これだと貨幣なのかゴールドの塊なのかがはっきりせず、人間臭さが軽減されるのだ。

それに対し、FFはギルという明確な貨幣単位を使用している。ここからも、FFシリーズが人間臭さを全面に出したドラマを描こうとしていることが見て取れるのである。



↑貨幣単位ひとつを取り上げるだけで、FFシリーズ全体を貫く姿勢が見え隠れする。細かいところまで観察の目をゆるめてはならない

序盤ストーリー紹介⑦

風のクリスタルを求めて神殿へ

世界の繁栄を支える4つのクリスタル。その中のひとつ風のクリスタルの異変を探求するため、4人は神殿へと出発することに。そこに何が待っているのか？　心は踊る

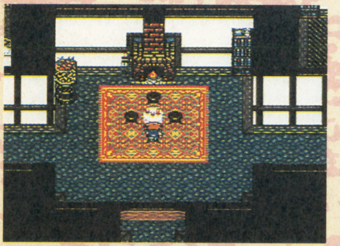
準備を整え、いざ決戦の場へ

トゥールの町ですべきことは終わっただろうか。武器防具はそろえただろうか。ポーテョンやテントは買っただろうか。この先、神殿における冒険を乗り越えるだけの準備が整っていないのなら、しばらく付近で経験値稼ぎ、および金稼ぎをしてからにした方がいい。レベルが低いままでの冒険は、絶対に避けるべきことである。

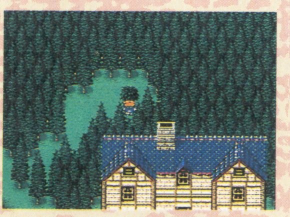
また、店での買い物以外に、情報収集は怠りないだろうか。酒場の2階や町の奥の屋敷などには行ってみただろうか。神殿での冒険が終わってしまうと再現されなくなるイベントが数多くあるのだから、物語を楽しむためにも今のうちにすべてのイベントを経験しておきたいものだ。

これらのチェック項目がオールクリアーなら町を出よう。酒場から飛び出てくるファリスを加え、4人での出発となる。ここで船に乗る前に、いったんセーブしておくのが安全のためだ。

船に乗ったら、岸沿いに東へ。そして北へと船を走らせると神殿が見えてくる。今までとは比べものにならないほどに危険な冒険が、そこでは待っている。根性を据えてかからないと命を落とすことになるだろう。



↑行ける場所すべてに行ってみるのが基本。町の奥にあるこの屋敷はどんな意味を持つ……？



→さまざまな場所を調べてみることも忘れてはならない

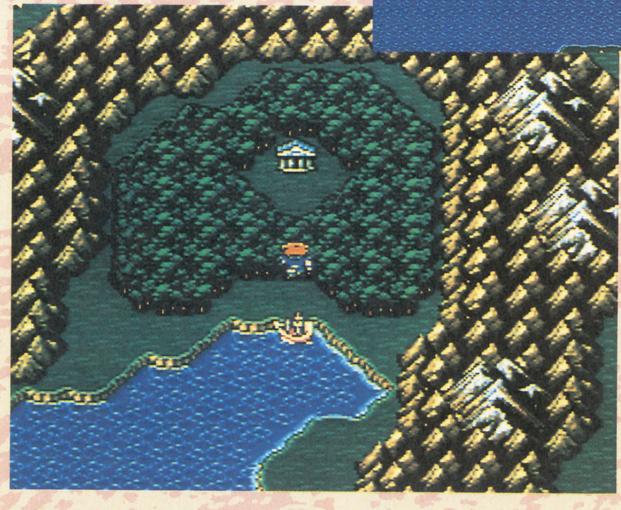
←そして出発。ファリスを忘れないように、なんてね

中海の北端にそれはそびえる

北へ北へと船を走らせ、見えてきた風の神殿。レナの父タイクーン王もここにいるはずであり、大きなイベントが待っていることは間違いない。ここまでの物語は、いわばプロローグみたいなものであり、ここからが物語の本編なのである。

世界に繁栄をもたらすクリスタルの異変。そして天から降ってきた隕石。さまざまな事件が絡み合い、ひとつの物語が動き始める。その第一歩が、ここから始まる風のクリスタルをめぐる冒険なのだ。が、残念ながら、物語の紹介はここでおしまいにしよう。この後は、各自の目と耳で味わってくれ。

←船は走る。神殿に向かって。新たなる冒険が始まる



←森の中にたたずむ神殿の姿。ここが最初の冒険の場となる。内部を詳しく説明することはできないが、序盤にしてはやや広めとだけ言っておこう

風の神殿までのモンスターリスト

トゥールの町を出て、船と徒歩で行ける範囲に出現するモンスターの一覧だ。すでに紹介し終わっているものを除くと、ここに紹介する6匹が主要登場モンスターとなる。ただし、まともに移動しているだけじゃ出会えないものもいる。もちろん、神殿の中では、ここに紹介したものとは違うモンスターが多々登場する。

キラービー

←レベル1・HP20・MP0。おしりのハリで攻撃してくることがあるが、ザコだから大丈夫

ストレイキャット

←レベル2・HP20・MP0。キラービーと同じグループとして登場したりする。しっぽ攻撃あり

ナッツイーター

←レベル1・HP20・MP0。キラービーと同じステータス。鋭い前歯で攻撃してくることも

バンダースナッチ

←レベル9・HP120・MP0。体当たり攻撃が強烈。海の東岸の砂漠地帯などに生息

ビックホーン

←レベル8・HP90・MP0。鋭いツノで攻撃してくる。同じく東岸に砂漠付近に生息する

ガトリングス

←レベル7・HP80・MP0・直接攻撃を受けるとハリで反撃してくる。コイツも砂漠付近に生息

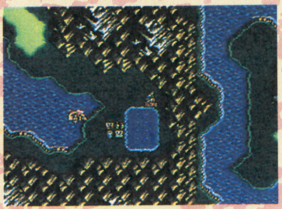
その他にもアヤシイものがちらほら

神殿の他にも、海のまわりでアヤシイものを数多く見ることができる。いずれは物語のポイントとなるのだけれど、まだ行くことができない数々の場所。堂々と登場するものから、画面の端にチラリと見えるものまで、全部ひっくるめて紹介だ。はっきり言って、紹介規制範囲ギリギリなのである。

↑たまには寄り道をすると、色々な発見があるはず。周囲に目を光らせてみると……

ふたつめの隕石？

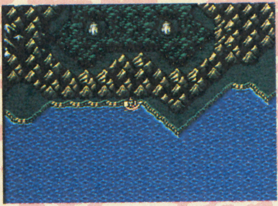
空から落ちてきた隕石はひとつだけではない？ その証拠が下の写真。海から西の陸地にあがり、できるかぎり西へと画面を移動させると、ふたつめの隕石を見ることができるのだ。動かぬ証拠みーっけ。



←画面左ギリギリに、紛れもない隕石の姿が見える！

立ち並ぶ石

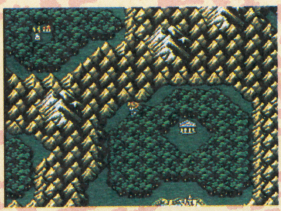
トゥールの町から東に船を出すと、その北をかすめるようにして立ち並ぶ石を見ることができる。自然の風景にしては、あまりに整然とし過ぎているこれらの石。なにやら秘密めいたかおりがただよっているが…。



←まるでストーンヘンジのような光景。何かの秘密が？

新たな町の姿

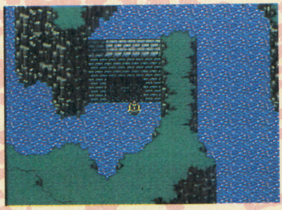
現段階ではトゥールの町にして行くことができないけれど、別の町の姿を見ることもできるのだ。ただし、この町に行けるようになるのは、当分先のことになりそう。とりあえずは神殿での冒険が先決だ。



←いずれは寄ることになるであろう町の姿。近いのになぁ

閉ざされた水門

これはあからさまにアヤシイ。海から流れ出る運河の水門だ。閉ざされていなければ、もっと広い世界に出ることができるはずだ。開かないのだから当然カギがかかっているのであり、カギのありかさえわかればいいのだが。

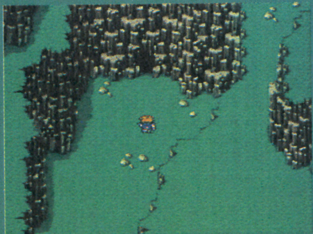


←カギさえ入手すれば、外の世界に出られるのに

■ところでボコは今？

ここまでプレイしてきて、何か大事なことを忘れてはいまいか？ そうバッツの親友ボコだ。海賊の洞窟に入るときに置いてきたままだが、どうしているのだろう？ あのままにしていて大丈夫なのだろうか？

結論から言うと大丈夫で、そのまま無視していてもOK。でも、それじゃかわいそうだけど。

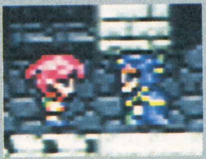


↑そういえば、こんなところに置き去りにしてたっけ。このまま放っとくのは悲しすぎる

登場人物の動きのバリエーションに驚け

これほどまでにキャラクターの動きを再現したRPGは、かつてない。そう断言できるほどに、それぞれのキャラクター達が、微妙な動きを再現している。いったいいくつの動きのパターンを持っているのだろう。普通に歩くだけで2パターン必要で、しかも正面向き、後ろ向き、そして左右向きがあるから、それだけで8パターンが必要だ。それにプラスして、以下のような動きを、登場キャラ全員が行うのだからスゴイ。しかも注目していればわかるが、たとえば驚くポーズでは、ガラフは豪快に驚くのだがレナは泣きそうな顔で驚くなど、各キャラの微妙な表情まで描き分けられているのである。というわけで以下にその動きのバリエーションの一部を紹介するので、その微妙な動きに感動してほしい。

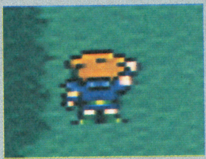
▶ アクション一覧（ほんの一部）◀



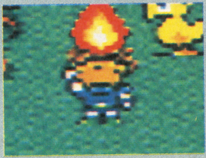
↑うなずくレナ。1ドットの動きで同意を表現している

↑うつむくレナ。表情をかくすことで悲しさを表現した

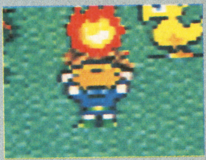
↑手を振るレナ。顔に元気の良さが見えないのも意図的に



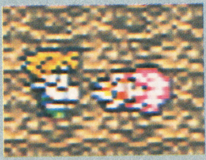
↑手を上げるバッツ。これは右手を上げてみたところ



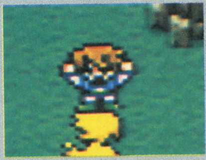
↑手を上げるバッツ。こちらは左手を上げてみたところ



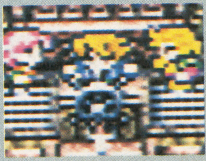
↑手を上げるバッツ。両手を上げることだってできる



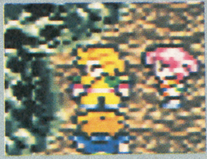
↑手を差し出すバッツ。指すときも同じアクションに



↑怒るバッツ。振り上げた両手が怒りの度合いを表現する

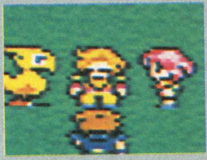


↑怒るバッツ。振り下ろした腕に怒りが見えている

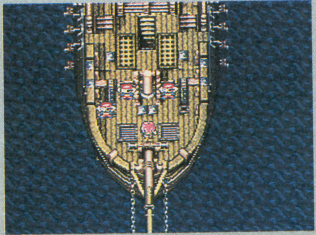


↑首を振るガラフ。実際には素早く首が振られている

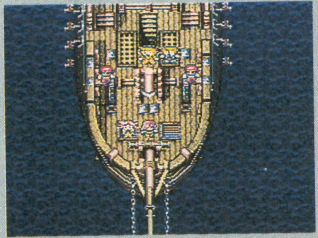
↑驚くガラフ。わざわざ飛び上がることはなかろうに……



↑笑うガラフ。豪快に口を開いて笑う姿が気持ちいい



↑みんなで驚く。それぞれの驚きの表情が違うことに注目。ポーズも微妙に違うのだ



↑海賊も驚く。こちらはみんな同じポーズ。目玉がひとつしか飛び出さないのだ

壮大なるストーリー・その後

4つのクリスタルを巡る物語

物語は続く。世界の繁栄を支える4つのクリスタルを巡って。彼等のクリスタルを守るための冒険がやがて、クリスタルの本当の意味を知るための冒険へと変わっていく

クリスタルを守る城を訪ね歩いて…

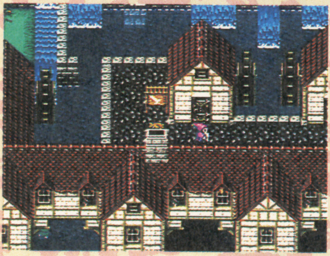
世界各地に点在するクリスタル。風、火、水、そして土。それらのクリスタルに守られて繁栄する町も、クリスタルの数だけ存在する。ここに、それらの町を紹介することにしよう。

しかし、クリスタルと密接な関係にあるこれらの町の人々も、クリスタルから得られる無尽蔵のエネルギーに頼り切っており、クリスタルを守護するという考えは、まだ持っていない。いずれ災厄が訪れることになるのだが、今はまだ、誰もそのことに気付いていないのだ。運命の日は、もうそこまで来ているのだが。

水のクリスタル

水のクリスタルを守るウォルス城は、清らかな水が城内にあふれている静かな城だ。尽きることなくあふれてくる水を利用して産業を起こすウォルスの町が隣接しており、盛んな貿易を行うことで豊かな生活を送っている。王自信、その清らかな水のような優しい性格の持ち主である。

ウォルス城

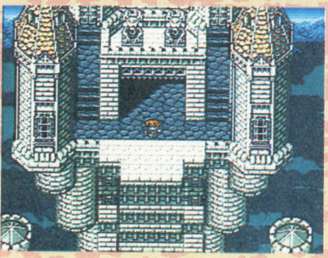


↑いたるところに水が流れているウォルス城。水に囲まれた平野の中に存在する

風のクリスタル

城主が代々、風のクリスタルを守護する役目を受け持つタイクーン城。まわりを岩山に囲まれており、他国への交通手段は少ない。絶滅寸前の飛竜とわずかばかりの船だけが頼りなのだが、隕石の墜落によってその道も閉ざされている。現在、空を利用しなければ、この城に到達することはできない。

タイクーン城

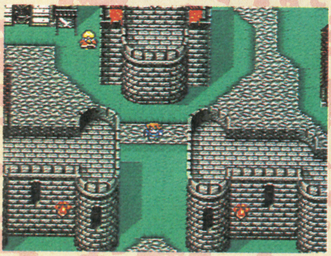


↑オープニングシーンでも登場するタイクーン城。風格を感じさせる白い石造りの城なのだ

火のクリスタル

火のクリスタルに守られるカルナック城は、その統治者である女王も炎のような激しい性格の持ち主。隣接するカルナックの町は、永遠に得られる火の力を利用して防具や武具を加工する工業の町である。大陸の中央に位置するため、世界中の民族が集まる文化交流地としての役割も同時に持っている。

カルナック城



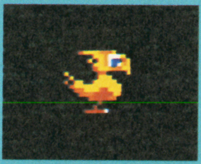
↑燃え盛る火のイメージがつきまとうカルナック。強い火によって武器が鍛えられているとか

登場する各種乗り物（ほんの一部）

物語が進むにつれ、各種乗り物が登場して、バッツの行動の場がどんどん広がっていく。ここでは、序盤に登場する乗り物の中の一部を紹介することにしよう。

これらの乗り物に共通しているのは、乗っている間はモンスターとの戦闘が（原則的に）ないということ。心ゆくまで、その壮快な移動を味わえるのである。やはり目玉は飛空艇。そのスピード感には驚かされるはず。

チョコボ

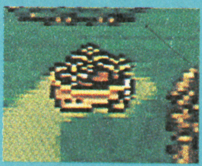


←物語の冒頭からバッツが乗っている。でもすぐに離ればなれになっちゃうけど

火力船

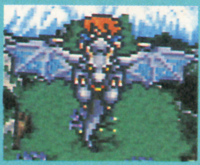
←風が止まってしまっても、火の力で動く火力船なら大丈夫。自在に動けるぞ

飛空艇



←空を自在に飛び回る飛空艇。その立体的な飛行シーンのスピード感はバツグン

飛竜



→世界で一頭しか残っていない飛竜。重要なイベントで登場するのである

黒チョコボ

→山を越えて飛ぶことが出来る珍種のチョコボ。森にしか着陸できないのが玉にキズ

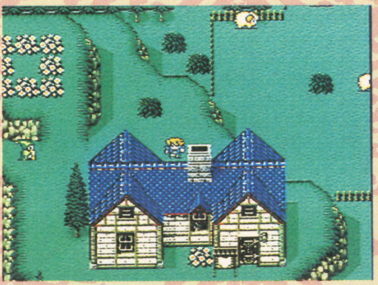
潜水艦

→海の底にも冒険の場が広がっている。というわけで、潜水艦も登場するのである

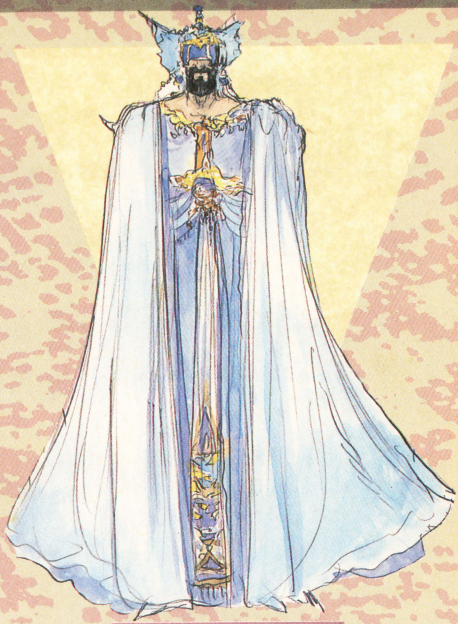
いくつもの町で、いくつもの人々と出会いながら…

冒険の場は、次々と広がっていく。見知らぬ町、そして思い出の町。さまざまな土地で出会いと別れをくり返し、壮大な物語はゆっくりと流れていく。住む人々の生活が感じられるような、不思議なリアリティを持つ町があることこそ、FFVの最大の魅力なのだ。ストーリー紹介の最後を飾り、ここではまだ紹介ていなかった3つの町の姿を見せると同時に、そこに住むサブキャラ達を紹介することにする。これらの町が、そして人々が、どのように物語に絡んでくるのか、それぞれが自分で確認してほしい。

イストリーの町



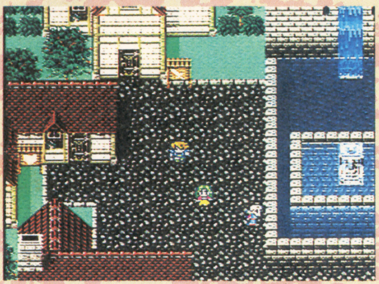
←世界の北西に位置する辺境の村。放牧を中心としたのどかな暮らしをしている



サブキャラ紹介 タイクーン

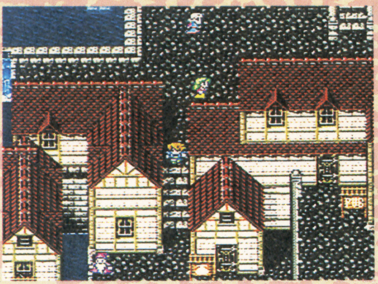
タイクーン国国王にしてレナの父。世界の異変に気付いた最初のひとりである。オープニングシーンで登場し、飛竜に乗って旅立つが、以後は行方不明となる。

クレセントの町



←三日月型をした孤島に位置する小さい町。なぜか作物は豊富で暮らしは豊かだ

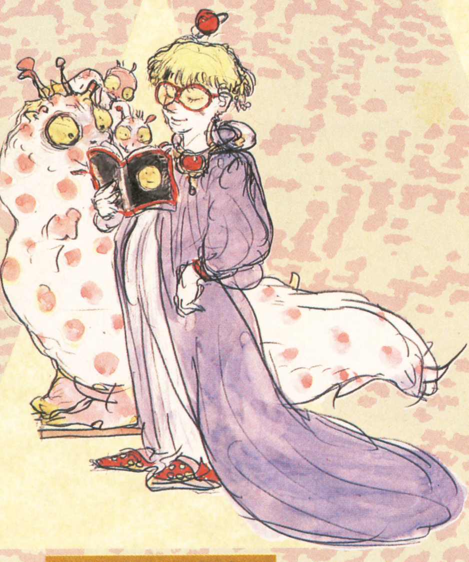
ジャコールの町



←世界の南西に位置する。冒険者が多く集まるのは付近で発掘される珍品のせい

サブキャラ紹介 シド

世界有数の科学者であり技術者。クリスタルから無尽蔵のエネルギーを取り出す方法に成功した功労者である。FFシリーズでは御馴染みのキャラで、ストーリーの重要拠点で登場する。



サブキャラ紹介 ミド

シドの孫であり、祖父に負けない科学的な探求心の持ち主。父は実験中の事故で死亡。母はミドを置いて家を出ていってしまった。シドと同じく重要なポイントで登場する。

サブキャラ紹介 ドルガン

バッツの父だが、3年前に死亡。なにやらクリスタルに関係する重要な任務を担っていたらしい。剣術、そして魔法の達人であり、バッツに世界を見てまわるよう強く勧めた。

21種・全アビリティーを網羅する!

ジョブデーター覧表

〔ひとつのジョブで押し通すもよし、次々とジョブチェンジをくり返しもよし。いずれにしても各ジョブの能力や特性を知ることがゲームを楽しむ手助けになるはずである。〕

ジョブチェンジの方法とは?

ゲームのほんの序盤、物語を追っているだけで、自然にジョブチェンジできるようになる。ジョブを変えるために必要な条件はないので、どんどんジョブチェンジを楽しんでほしい。

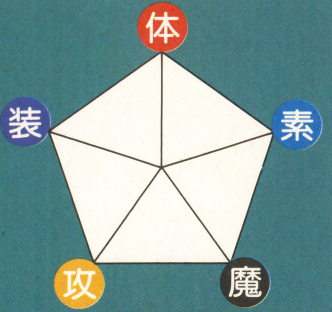
それぞれのジョブで戦闘すると、経験値のほかに「レベルポイント」と呼ばれる数値を得ることができる。これが一定以上たまると、各ジョブはアビリティーを覚えていく。一度覚えたアビリティーは、その後ジョブチェンジしても失われず、使いたいアビリティーを「張り付ける」ことで、自分だけのキャラを作ることができる。

↑各種ジョブを覚えるだけでジョブチェンジができるようになる。コロコロとジョブを変えるも、ひとつのジョブで貫くもプレイヤー次第

↑ひとつのジョブで戦闘を重ねるとジョブレベルが上がっていく。一定のレベルになると、さまざまなアビリティーを覚えていくのである

グラフの見方

それぞれのジョブがどのような特徴を持っているかをグラフにし、各ジョブの紹介欄に表示することにした。グラフの中の5角型が外側に突き出ている部分ほど、その能力が高いと思ってほしい。なお、このグラフはあくまでジョブの傾向を示したもので、ジョブチェンジを繰り返したキャラの最終ジョブとを照らし合わせると狂いが出るはずである。



素 素早さを示す項目。戦闘離脱の確率や、戦闘時にターンが回ってくる早さに影響。

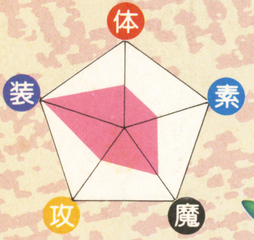
装 どれだけ多様な装備が可能であるかを示す項目。ステータス画面左下にも表示。

魔 魔力を示す項目。MPの伸びに影響する。魔法が使えなくともMPはあるのだ。

体 体力を示す項目。この項目が優れているほどHPの伸びがいいと考えてほしい。

攻 純粋にキャラの力を示した項目。直接攻撃で与えるダメージに直結している。

★すっぴん ゲームスタート直後の白紙状態キャラ



ゲームスタート時は全員がこの状態であり、どんなに戦闘をくり返してもアビリティーは覚えない。グラフを見てわかるように、それぞれの能力もきわめて低い。魅力的なのは武器防具がすべて装備できることくらいか。とっととジョブチェンジしよう。

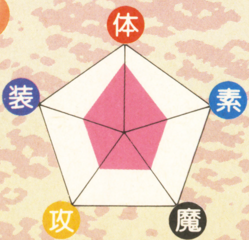
取得アビリティーリスト
なし

←ゲームスタート後しばらくはすっぴんのままで冒険する

←すべての武器防具が装備できるのは魅力的なのだけれど

★魔獣使い モンスターを操り敵を叩く

取得アビリティーリスト	
なだめる	モンスターをしばらく静かにさせる
あやつる	モンスターを操り戦いに参加させる
むちそうび	鞭を装備し、魔獣使いと同じ能力に
とらえる	モンスターを捕獲。戦いへの参加も

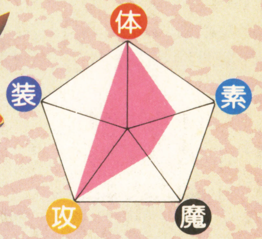


戦闘中にモンスターをなだめたり、操ったり、捕獲することができる、FFVから新登場したジョブ。捕獲したモンスターを「はなつ」と、そのモンスターはいろいろな方法で戦いに参加する。なお、「なだめる」はすべてのモンスターに対して力を発揮できるわけではなく、「魔獣」に属するものだけに限られる。

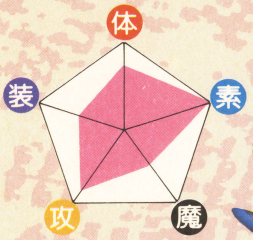
★ナイト 剣術が冴える誇り高き騎士

取得アビリティーリスト	
かばう	瀕死のキャラを自動的にかばう
まもり	直接攻撃を完全に防御する
りょうてもち	1本の剣を両手で持ち破壊力を倍に
たてそうび	盾を装備できないキャラも装備OK
よろいそうび	鎧を装備できないキャラも装備OK
けんそうび	剣を装備できないキャラも装備OK

FFシリーズではおなじみのジョブ。剣による攻撃にはバツグンの力を見せる切り込み隊長だ。瀕死の仲間を自動的に「かばう」あたりに、ただの「戦士」ではなく「騎士」であることの誇りが感じられる。素早さが足りないのが玉にキズだろうか。



★忍者 東洋の神秘を見せてくれよう

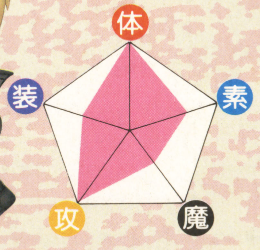


東洋キャラその1。素早くがバツグンによく、戦闘から脱出するのが得意。両手に武器を装備することが可能で、短剣と円月輪が装備できる。忍術アイテムを「投げる」ことで忍術を使用したり、「ぶんしん」してモンスターを惑わせるなど、その名に恥じないい特異な能力を見せてくれる。面白いアビリティーが多いので、何度もジョブチェンジするのなら一度はなっておきたい異色ジョブとして注目したい。

取得アビリティーリスト	
けむりだま	戦闘から逃げ出す（通常より早く）
ぶんしん	分身して敵の攻撃を惑わせる
せんせいこうげき	先制攻撃するチャンスが多くなる
なげる	武器を投げて攻撃する（忍術も）
にとうりゅう	両手に武器を持ち、2回攻撃する

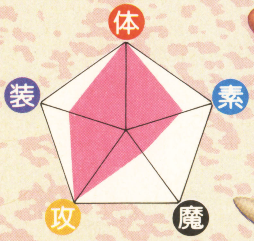
★侍 すでに無我の境地に達した ストイックな異国の剣士

取得アビリティーリスト	
みねうち	モンスターを叩き、麻痺させる
ぜになげ	ギルを投げて攻撃する
しらはどり	物理攻撃を、ときどき白羽取りする
かたなそうび	他のキャラでも刀が装備OKに
いあいぬき	敵を一掃することができる



純和風コスチュームが似合いの異色の剣士。その攻撃力もさることながら、時代劇の見過ぎだと勘違いされそうな不思議な攻撃能力が魅力。「みねうち」や「ぜになげ」など、役に立てることより楽しむためにあるような気さえしてくるが、最終的に「いあいぬき」のアビリティーを覚えると戦闘力がグンのアップしそうだ。また、剣を装備できるジョブのな中では素早さが高いのが特徴といえよう。

★バーサーカー 狂暴な猪突猛進野郎



敵が全滅するまで、コマンド入力を無視して戦い続ける戦士。白魔法レベル5、戦闘終了まで永遠に直接攻撃をくり返す「バーサク」の魔法がかかった状態のまま活動するのだ。攻撃力、体力ともに抜群であるとはいえ、ギリギリのところで冒険するときには邪魔になる恐れもある。ある程度パーティー全体に余裕が出てきてから選んだほうがいいかもしれない。ただ、ふたつめのアビリティーとして「おのそうび」が取得できるので、その後で素早く他のジョブに変わってしまうというのもひとつの手かもしれない。ところで、こんなかぶり物をしていると、頭がむれるのではと心配するのは私だけか？

取得アビリティーリスト	
バーサク	いつでもバーサクの状態になる
おのそうび	他キャラでも斧が装備OKに

最適ジョブがわかる YES・NOチャート

いくつかの質問にYES・NOで答えていくと、あなたにピッタリのジョブが！ 鰯の頭も信心から。騙されたと思ってゴー！

1 YESだったら②へ NOだったら③へ

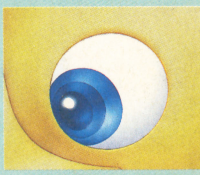
あなたがまだ「ファイナルファンタジーV」を手にする前のことです（すでに購入している人は、昔のことを思い出して下さい）。その当時、あなたがイメージしていた「FFV」のパッケージの色は白、もしくは青系統ではなかったですか？

2 YESだったら④へ NOだったら⑥へ

続けて「FFV」を購入する前を思い出す質問です。今度は今年の正月のことです。新しい年を迎えたばかりのあなたは、この時点で、年内に「FFV」が発売されることを、あるていど予想していましたか？（ファミコン版・ゲームボーイ版の予想は除く）

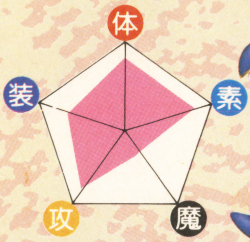
3 YESだったら⑤へ NOだったら⑦へ

ズバリ、この絵はチョコボの一部分の拡大図だと思いますか？



↑FFVに登場する動物であることは断言します

★竜騎士　空高く飛び上がり敵を蹴る！



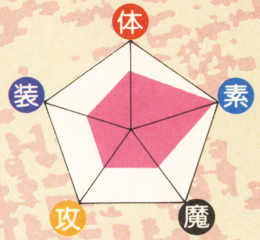
これまたFFならではのジョブ。全体的にバランスよく能力が振り分けられ、万能タイプのジョブとして重宝されるだろう。後列からも攻撃力が落ちないジャンプ攻撃は、空高く舞い上がっている間はダメージを受けないという特徴を持つ。このときに槍を装備してれは攻撃力はさらにアップする。ジョブチェンジをくり返してプレイする人も、一度は竜騎士になって「ジャンプ」のアビリティーを習得すべきであろう。ただしMPの伸びが悪いので、魔法を駆使して戦うのには向いていない傾向があり、そこが難点といえるかもしれない。

取得アビリティーリスト	
ジャンプ	ジャンプして敵を攻撃する
りゅうけん	HPとMPを吸い取る
やりそうび	他のジョブでも槍の装備ＯＫ

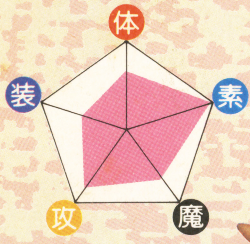
★シーフ　全ジョブ中で最高の素早さ！

取得アビリティーリスト	
かくしつうろ	隠し通路が見えるようになる
とんずら	通常より早く戦闘から離脱できる
ダッシュ	マップ上を通常の倍の速度で歩ける
ぬすむ	モンスターのお金をくすねる
けいかい	バックアタックされなくなる
ぶんどる	モンスターを攻撃し、金を奪う
ちょこまかうごく	他キャラもシーフと同じ素早さに

足が早く、敵の金を奪ったりするなど手も早い。アビリティーを習得することでバックアタックを完璧に防ぐことができるようになるなど、ギリギリのところでの冒険には役に立ちそう。隠し通路を発見したり、マップ上を倍のスピードで歩いたりする特殊能力も魅力的。



★狩人　ＦＦで蘇えるウイリアム・テル



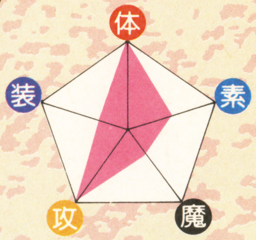
動物を呼び出して戦闘に参加させるアビリティーが魅力。各種野生動物はさまざまな能力を持っているので（P 28〜29を参照）、魔法の代用品としても効果は十分であろう。また、弓矢のエキスパートであり、後列からもガンガン直接攻撃をかけられるのが特徴。敵を「ねらう」ことや、「みだれうち」で複数の敵に同時にダメージを与えるなど、下手に剣で攻撃するよりも多彩な攻撃が可能。能力全体のバランスもよく、欠点がないのも魅力。素早さがメチャいいのも特徴的だ。

取得アビリティーリスト	
どうぶつ	動物を呼び出して戦闘に参加させる
ねらう	狙うことで攻撃の命中率を上げる
ゆみそうび	他キャラでも弓の装備がOKに
みだれうち	ランダムに４回攻撃。効果は半減

★モンク　体力・攻撃力はナンバーワン

取得アビリティーリスト	
ためる	力をためて次ターンに倍のダメージ
かくとう	素手による戦闘がモンクと同じに
チャクラ	自分のHP、暗闇、毒を回復
カウンター	敵の直接攻撃に一定割合で反撃
HP10%アップ	HPの最大値が10%アップ
HP20%アップ	HPの最大値が20%アップ
HP30%アップ	HPの最大値が30%アップ

素手で戦う拳法家。力を「ためる」ことで次ターンの攻撃力を増大させたり、MPを使わずに「チャクラ」でステータス異常を回復するなど、いくつかの神秘的な能力を有する。HPの伸び、攻撃力ともにナンバーワンだが、武器が装備できないのが難点。



4　YESだったら⑪へ　NOだったら⑦へ

メジャーなゲームしか買わないのは冒険が足りないと思い、「完成度は低いけどミョーな味がある」などのゲーム記事を見ると、ついつい買ってしまう、もしくは「買ってみたいなぁ」という衝動に突き動かされることを何度となく経験したことがある。

5　YESだったら⑦へ　NOだったら⑨へ

ＦＦⅣでネミングウェイに会ったとき、パーティー全員の名前を変えてしまったものの、なんとなくしっくりこなかったので、その後にもう一度（もしくは二度以上）名前を変更したという経験を持つ。（最初からパーティーの一部しか名前を変えていない人はNOへ）

6　YESだったら⑧へ　NOだったら⑩へ

正直に答えて下さい。このYES・NOチャートの最後で提示されるパーティー編成がよほど変なものでないかぎり、試してみてもいいなと思っている。（たとえ結果を知った上で読んでいるにしても、知らなかったときのことを思い出して解答して下さい）

7　YESだったら⑨へ　NOだったら⑫へ

ところで、こういうカッコをしたことがある。もしくは「してみてもいい」と思っている。（演劇などで扮装した経験はこれに含みません。あくまで自分の趣味としてです）

★黒魔道士　攻撃魔法ならおまかせを

18種類の黒魔法を駆使する魔法攻撃のスペシャリスト。魔力以外の能力は最低ラインだが、ぜひともパーティーに加えたいジョブである。黒魔法は最初の町ティーバで、すぐに買うことができるというのも魅力のひとつ。いつも顔をかくしているのが可愛い（笑）。

取得アビリティーリスト	
くろまほう1	レベル1までの黒魔法を唱える
くろまほう2	レベル2までの黒魔法を唱える
くろまほう3	レベル3までの黒魔法を唱える
くろまほう4	レベル4までの黒魔法を唱える
くろまほう5	レベル5までの黒魔法を唱える
くろまほう6	レベル6までの黒魔法を唱える
MP30%アップ	MPの最大値が30%アップする

★白魔道士　冒険を手助けする看護役

取得アビリティーリスト	
しろまほう1	レベル1までの白魔法を唱える
しろまほう2	レベル2までの白魔法を唱える
しろまほう3	レベル3までの白魔法を唱える
しろまほう4	レベル4までの白魔法を唱える
しろまほう5	レベル5までの白魔法を唱える
しろまほう6	レベル6までの白魔法を唱える
MP10%アップ	MPの最大値が10%アップする

18種類の白魔法を唱える回復魔法のスペシャリスト。黒魔道士に比べれば魔力以外の能力もそこそこあるが、武器がほとんど装備できないため、かえって攻撃には向いていない。パーティーの後列で回復に専念させるのがベストの布陣と言えよう。

★赤魔道士　黒白双方どっちでもOK

ジョブチェンジせずとも、レベル3までのものなら黒魔法、および白魔法を同時に唱えることができるようになる特殊な魔道士。そして白黒両魔道士よりも高い能力を有し、直接攻撃でもそこそこの補助的役目を果たすことが可能。しかも最終的には1ターンでふたつの魔法を連続して唱える「れんぞくま」のアビリティーを取得。攻撃魔法と防御魔法を続けて唱えるなど、攻守に渡って抜群の能力を示すことも可能だ。FFVから新登場となる画期的なジョブである。

取得アビリティーリスト	
しろくろま1	レベル1までの白・黒魔法を唱える
しろくろま2	レベル2までの白・黒魔法を唱える
しろくろま3	レベル3までの白・黒魔法を唱える
れんぞくま	ふたつの魔法を連続して唱える

★青魔道士　魔物の特殊攻撃を学習していく異能人

取得アビリティーリスト	
しらべる	モンスターのとHPや弱点を調べる
ラーニング	モンスターの特殊攻撃を学習する
あおまほう	学習した特殊攻撃を使用する
みやぶる	レベルやステータスも「しらべる」

モンスターの特殊攻撃を受けると、その攻撃を学習し、次の戦闘からはその攻撃を使用できるようになる特殊な能力を持つ。ただしすべての特殊攻撃を学習できるわけではないので注意が必要だ。全体的な能力を見渡すと、攻撃力に難があるものの、剣などの重装備が可能なので、全体的なバランスは取れている。ＦＦＶならでのジョブとして愛用したい。

8
YESだったら⑩へ
NOだったら⑪へ

あなたは今、星空を見ているとします。雲ひとつない星空で、時刻は夜の12時過ぎ。あたりは暗く、とても静かです。そのとき、空に流れ星が流れたとしましょう。さて、この流れ星、左右どちらから流れてきましたか。右からをイメージしてたらYESへどうぞ。

9
YESだったら⑬へ
NOだったら⑭へ

究極の選択です。海に行って沖に流されてしまい、体力の限界まで泳いで助かるのと、山に行って遭難して必死に歩き回って助かるのと、どちらがいいですか。海のほうがいいと思った人はYESに、山のほうがいいと思った人はNOに進んで下さい。

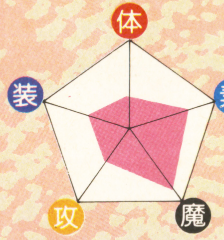
10
YESだったら⑭へ
NOだったら⑮へ

質問です。これらの絵を見て、「FFVは男女でグラフィックが違うのに、イラストが男ばかりなのは男女差別だ」と言われたら、「それも一理ある」と考えますか？

11
YESだったらDへ
NOだったら⑮へ

今、あなたの目の前にコップがあります。その中に、濃い紫色の液体がたっぷりと入っています。「すごく美味しいよ」と勧められたジュースなので、一度口につけたら飲み干さないといけません。さて、あなたはこのジュースを飲んでみますか？

★時魔道士　時空を歪める驚異の能力



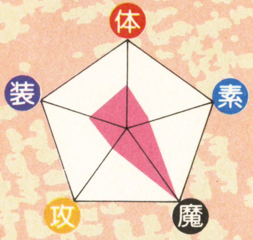
時間、空間に関する攻撃、攻撃補助魔法を主体とする18種類の時空魔法を唱える魔道士。アクティブタイムバトルにおいて絶大な力を発揮する。HPの伸びは最低クラスだが、この特殊能力の数々は捨てがたい。直接攻撃もそこそこ使える。

取得アビリティーリスト	
じくう1	レベル1までの時空魔法を唱える
じくう2	レベル2までの時空魔法を唱える
じくう3	レベル3までの時空魔法を唱える
じくう4	レベル4までの時空魔法を唱える
じくう5	レベル5までの時空魔法を唱える
じくう6	レベル6までの時空魔法を唱える
MP30%アップ	MPの最大値が30%アップする

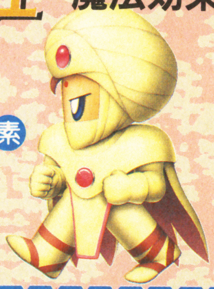
★召喚士　幻獣を呼び出し戦闘に加える

取得アビリティーリスト	
しょうかん1	レベル1までの召喚魔法を唱える
しょうかん2	レベル2までの召喚魔法を唱える
しょうかん3	レベル3までの召喚魔法を唱える
しょうかん4	レベル4までの召喚魔法を唱える
しょうかん5	レベル5までの召喚魔法を唱える
呼び出す	召喚獣の1匹をMPなしで呼び出す

幻界から幻獣を呼び出し、戦闘に参加させることができる特殊な魔道士。呼び出す幻獣の種類によってさまざまな効果があり(P28〜32参照)、これを使いこなすとかなりの戦力になる。魔力は全ジョブ中で最高だが、他の能力はからきし弱い。



★魔法剣士　魔法効果を加えた剣で攻撃



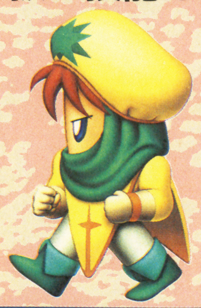
自分の剣に魔法効果をプラスする魔法剣が使用できる不思議な剣士。たとえば「冷気」に弱いモンスターに「冷気」の魔法効果をプラスした剣で攻撃すると、2倍、3倍のダメージを与えることができる。魔法に対するバリアを張っている敵にも攻撃できるのが魅力。

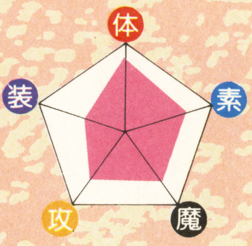
取得アビリティーリスト	
まほうバリア	瀕死の状態になるとリフレクを張る
まほうけん1	レベル1までの魔法剣を唱える
まほうけん2	レベル2までの魔法剣を唱える
まほうけん3	レベル3までの魔法剣を唱える
まほうけん4	レベル4までの魔法剣を唱える
まほうけん5	レベル5までの魔法剣を唱える
まほうけん6	レベル6までの魔法剣を唱える

★薬師　薬類を扱い技能は天下一品

取得アビリティーリスト	
くすりのちしき	ポーションなどの回復度合いが倍に
ちょうごう	ポ戦闘中に新しい薬を調合する
のむ	薬士の専用アイテムを飲む
ちゆ	仲間全員のステータス異常を回復
そせい	仲間全員を生き返らせる

薬に関する技能すべてに精通している特殊なジョブ。アイテムを組み合わせて新しい薬を調合する能力は重宝するだろう。また、彼がポーションを使うと、その能力が倍増する。HPやMPの伸びは悪いが、いると便利やヤツであることは間違いない。





12　YESだったらAへ　NOだったら⑮へ

ちよっとした心理テスト。あなたは夕暮れどきの土手を歩いていたました。そこで、後ろから元気のよさそうな声を響かせる一団が歩いてきて、あなたを追い抜いていきました。この一団の服装をイメージして下さい。何かのスポーツのユニフォームならYESへ。

13　YESだったらBへ　NOだったらCへ

不思議な魔力によって、会話することができるようになった人形があったとします。あなたがこの人形を手にいれたとしたらどうしたいか想像して下さい。他人には絶対に見せずに、自分だけの秘密にしようと思ったらYESへ進んで下さい。

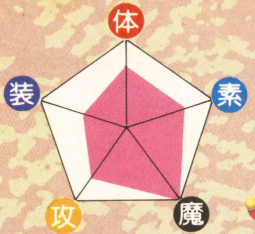
14　YESだったらBへ　NOだったらCへ

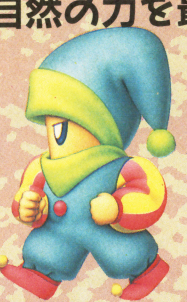
あなたは恋人との待ち合わせで喫茶店へと入りました。(恋人がいない人は勝手に想像するように)店内を見回すと、奥の席に恋人が座って、何かを読んでいます。その本をイメージして下さい。雑誌ではなく、普通の小説をイメージしましたか？

15　YESだったらAへ　NOだったらCへ

なぜかヒッポン編集部で熱い視線を集めているシューティングゲーム「超兄貴」。筋肉質の男が飛び回るこのゲーム、FFVをクリアしたらプレイしてみたいな、と思っている人、もしくはすでに買ってしまった人はYESへどうぞ。まったく頭になかった人はNOへ。

★風水士 自然の力を最大限に利用する





自分のいる地形によって、さまざまな効果を持つ攻撃をしかけることができる風水能力を持つジョブ。自分のレベルと地形によってくり出される風水の種類は20を楽に越え、魔法を含めるすべての特殊攻撃の中でもバリエーションの多彩さでは他の追随を許さない。

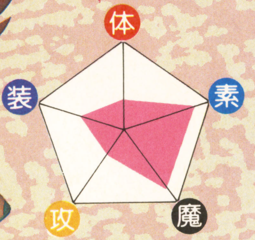
取得アビリティーリスト

ちけい	地形を利用した特殊攻撃を行う
ダメージゆか	ダメージ床をノーダメージで歩く
おとしあなかいひ	落とし穴が見えるようになる

なお、風水に失敗しても自分に跳ね返ってくることはないので、FFⅢで痛い目に会った人も安心していい。なお、本来ならダメージを受ける床の上をノーダメージで歩けるようになったり、落とし穴を自動的に回避するようになるなど、ダンジョン内で重宝する能力も身につける。

★吟遊詩人 華麗なる歌声の不思議なパワーは殺伐とした戦いに華やかさを演出

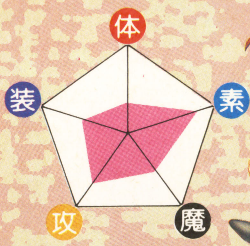
不思議な効力を持つ歌によって戦闘に参加する不思議なジョブ。能力グラフを見る限りは特に優れた部分はないものの、竪琴を装備し、その歌声でモンスターと戦う姿は一見の価値があり、ぜひともプレイしてみてほしい。なお、戦闘中に画面の外に「かくれる」ことができるので、状況に合うせて「あらわれる」ことも可能。歌を覚える前は戦闘に参加させないのも手だ。



取得アビリティーリスト

かくれる	戦闘中に隠れ、敵の攻撃を避ける
たてごとそうび	他キャラも竪琴が装備OKに
うたう	さまざまな効果を持つ歌を歌う

★踊り子 踊るのも戦闘手段のひとつだ



さまざまな効果を持つ踊りによって戦闘に参加するジョブ。それ以外にも「いろめ」を使うことでモンスターをドキドキさせるなど、あまり正攻法とは言えない攻撃方法を駆使することが可能。

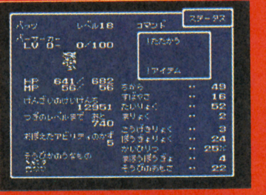
取得アビリティーリスト

いろめ	色目でモンスターをドキドキさせる
おどる	さまざまな効果を持つ踊りを踊る
リボンそうび	他ジョブでもリボン装備がOKに

リボンを装備できる数少ないジョブのひとつでもある。全ジョブの中でも「いったいコイツは何の役に立つんだ？」と敬遠されがちだが、こういうジョブこそ最後で大化けするのではないかとの裏読みもできるため、なかなかあなどれない。男のキャラのコスチュームがラテン系。

A Aタイプのキミにおすすめ

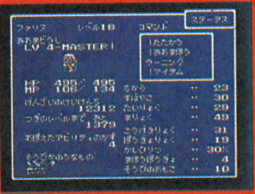
キミはズバリ、体育会系バリバリタイプ』だ。魔法を組み合わせて、効率よく戦うことを考えるのがキライで、とにかく直接攻撃が大好きなキミならば、ナイト、竜騎士、サムライ、バーサーカーの猪突猛進カルテットで冒険に挑むことをおススメする。回復系魔法が使えないけど、ちょっとくらいのキズでガタガタいうのは男らしくないぞ。



↑やっぱ男は（女も）肉弾戦よ、のキミのために！

B Bタイプのキミにおすすめ

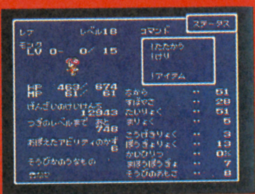
キミは『魔法多用型知能犯タイプ』だ。自分では気付いてないかもしれないが、間違いなくそうだ。多種多様な魔法が準備されてるFFⅤはそんなキミにピッタリ。ここはぜひ、白魔道士、黒魔道士、青魔道士、時魔道士の魔法かけまくり4人衆でチャレンジしてみては。そこそこ直接攻撃もこなせるし、けっこうバランスが取れているぞ。



↑なんたって魔法が気持ちイイ、のキミのために！

C Cタイプのキミにおすすめ

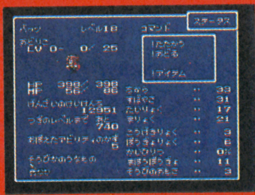
ところでキミは『ゲーム偏愛パロディアスタイプ』ではないだろうか。FFシリーズに限らず色々なゲームが好きだろう？ そんなキミは女性のモンクを「春○」と呼び、風水士で「ソニックブーム」を唱え、魔獣使いで「なんとかV」のつもりになり、宝箱を開けるときのためにシーフを準備し、一本のゲームで色々なゲームの気分を味わうのはどうだろう？



↑色々と想像するのが楽しいのさ、のキミのために！

D Dタイプのキミにおすすめ

新しい缶ジュースが出ると、どんなに妙なラベルだろうがとりあえず試してみないと気がすまないキミは、『他人と同じは嫌だぞ異色タイプ』とでも名付けよう。まともなパーティーを組むのは嫌だろうから、狩人、踊り娘、吟遊詩人、薬士の虚弱体質4人組で冒険に出よう。脆弱ではあるものの、そこそこの役割分担ができるので、あながち捨てたもんでもないはずだ。



↑できるだけ変な能力が見たい、のキミのために！

史上初! 属性・効用別に徹底分析した

魔法&特殊攻撃データ

〔実用性重視。「こんな攻撃がしたい」という時に素早く確認できるよう、魔法、特殊攻撃を効用別に配置。いまだかつて、こんなに便利なデータがあっただろうか？〕

火炎 その業火はモンスターに激しい痛みを与える

ファイア **黒魔法レベル1**。小さい火炎によってダメージを与える。最初の町トゥールで入手可能。

ファイラ **黒魔法レベル3**。中くらいの火炎によってダメージを与える。こちらも序盤で入手できる。

ファイガ **黒魔法レベル5**。巨大な火炎によってダメージを与える。ファイア系の中では最大のパワー。

剣ファイア **魔法剣レベル1**。自分の剣に火炎の属性を付加させ、火炎に弱い敵に2倍のダメージを与える。

剣ファイラ **魔法剣レベル3**。自分の剣に火炎の属性を付加させ、火炎に弱い敵に3倍のダメージを与える。

剣ファイガ **魔法剣レベル5**。剣に火炎の属性を付加させ、火炎に弱い敵に4倍ダメージもしくは一撃死。

イフリート **召喚魔法**。イフリートを呼び出し、「じごくのかえん」の名の火炎攻撃をさせる。

こんな敵に効く

人、獣、ゾンビなどに高い効果を上げる傾向が強い。もちろん寒さに強そうな敵にも効果大。

←基本的に効きやすい魔法だが、序盤では火炎に弱いモンスターが少なく、あまり有効的に使用する機会に恵まれないかも

冷気 氷柱が走り、モンスターの体を氷づけにする

ブリザド **黒魔法レベル1**。モンスターの体を凍らせることでダメージを与える。効果は小さい。

ブリザラ **黒魔法レベル3**。モンスターの体を凍らせることでダメージを与える。効果は中くらい。

ブリザガ **黒魔法レベル5**。モンスターの体を凍らせることでダメージを与える。効果は絶大。

剣ブリザド **魔法剣レベル1**。自分の剣に冷気の属性を付加させ、冷気に弱い敵に2倍のダメージを与える。

剣ブリザラ **魔法剣レベル3**。自分の剣に冷気の属性を付加させ、冷気に弱い敵に3倍のダメージを与える。

剣ブリザガ **魔法剣レベル5**。剣に冷気の属性を付加させ、冷気に弱い敵に4倍のダメージもしくは一撃死。

シヴァ **召喚魔法**。シヴァを呼び出し、ダイアモンドダストの名の冷気攻撃をさせる。

こんな敵に効く

冷血動物など、低温時には冬眠するタイプのモンスターに効果が高い傾向がある。

←たとえばこのような、いかにも冷たい環境に弱そうなモンスターによく効く。冷血動物系のモンスターも同様

稲妻 天から降り注ぐ電撃が敵の体を貫くのである

サンダー **黒魔法レベル1**。天から降り注ぐ電撃によってダメージを与える。効果は小さい。

サンダラ **黒魔法レベル3**。天から降り注ぐ電撃によってダメージを与える。効果は中くらい。

サンダガ **黒魔法レベル5**。天から降り注ぐ電撃によってダメージを与える。効果は絶大。

剣サンダー **魔法剣レベル1**。自分の剣に稲妻の属性を付加させ、稲妻に弱い敵に2倍のダメージを与える。

剣サンダラ **魔法剣レベル3**。自分の剣に稲妻の属性を付加させ、稲妻に弱い敵に3倍のダメージを与える。

剣サンダガ **魔法剣レベル5**。剣に稲妻の属性を付加させ、稲妻に弱い敵に4倍のダメージもしくは一撃死。

ラムウ **召喚魔法**。ラムウを呼び出し、さばきのいかずちの名の稲妻攻撃をさせる。

こんな敵に効く

水棲モンスターなど、電流を通しやすいモンスターに効果が高いようである。

←水棲モンスターなどに効く傾向あり。やはり水は電流を通しやすいからだろうか。なかなか考えられている

猛毒 体の内部をジワジワと蝕む不気味な魔法

ポイズン **黒魔法レベル2**。猛毒の力により、敵にダメージを与える。効果はそのときだけ。

バイオ **黒魔法レベル4**。猛毒の力により、敵にダメージを与え、なおかつ一定時間ごとにHPを奪う。

剣ポイズン **魔法剣レベル2**。自分の剣に猛毒の属性を付加させ、猛毒に弱い敵に2倍のダメージを与える。

剣バイオ **魔法剣レベル4**。自分の剣に猛毒の属性を付加させ、一定時間ごとにＨＰを削っていく。

はちのむれ **小動物**。敵にダメージを与えるのだが、ときどき毒の効果を与えることもある。

スカンク **小動物**。敵全体に悪臭ダメージを与え、なおかつ毒および目潰しの効果もある。

ポイズンミスト **風水**。沼地で実行することが可能。敵全体にダメージを与え、なおかつ毒の効果もある。

こんな敵に効く

平均的に、どのタイプに有効かが判明していない。ひとつひとつ調べるしかない。

←特に効きやすいモンスターはいないようだが、やはり命のあるモンスター（変な言い方だ）でないと効果が少ないのか？

風 鋭い空気の流れは、絶大な効果の武器となる

エアロ **青魔法**。切り裂く風の力によって敵単体にダメージを与える。効果は小さい。

エアロラ **青魔法**。切り裂く風の力によって敵全体にダメージを与える。効果は中くらい。

エアロガ **青魔法**。切り裂く風の力によって敵単体にダメージを与える。効果は絶大。

シルフ **召喚魔法**。かぜのささやきの名の攻撃をする。そのときに味方の回復もしてくれ、二重に嬉しいのである。

とっぷう **風水**。平地で風水コマンドを選ぶことによって実行が可能。単体にダメージを与え、効果は小さい。

かまいたち **風水**。これまた平地で風水コマンドを選ぶと実行が可能。敵全体にダメージを与えることができるのが特徴。

こんな敵に効く

空に位置するモンスターなど、空気の流れに敏感なものほど効果が高そう。

←エアロ、エアロラ、エアロガの3魔法はいずれも青魔法。青魔道士がいないと使用しないこともあるのだ

聖 邪悪なる者にこそ威力を見せる聖なるパワー

ホーリー **白魔法レベル6**。白魔法唯一の攻撃魔法であり、聖なる力によりモンスターにダメージを与える。

剣ホーリー **魔法剣レベル6**。剣に聖なる属性を付加し、聖なる力に弱い敵に4倍ダメージもしくは一撃死。

こんな敵に効く

ゾンビや幽霊など、聖なるものとは正反対に位置するものほど効果が高いと予想されるが、詳しいことは不明。今後の分析を待っていてほしい。

←豊なる力を利用するわけで、聖なる力に弱そうなモンスターほど効きやすい。アンデッド系かな、やっぱり

攻撃魔法の属性と敵モンスターとの相性について

必要なのは、想像力である。

たとえば**トカゲ**。**冷血動物**である。寒くなると動きが鈍くなり、いずれは冬眠してしまう。

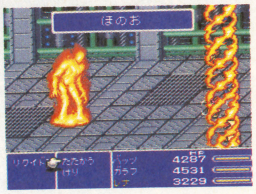
となれば、トカゲを模したモンスターは、冷気の属性を持つ攻撃に弱いのではなかろうか？　カエルやヘビでも同じことが言えるのではなかろうか？　で、実際に試してみると、まさしくその通りなのである。

すべての**モンスターには弱点が設定されている**（弱点のないモンスターもいる）。**それらは白魔法レベル1「ライブラ」**か、青魔道士のアビリティー**「しらべる」によって確認**することができるが、新しいモンスターと出会うたびに、毎回毎回確認していてはキリがない。第一、それらをすべて記憶しておくのは、多分無理だ。

しかし、モンスターと出会ったとき、どんな攻撃が効きそうなのか予測できるようになれば、そんな心配はまったくいらない。そして、ちょっとした想像力があれば、ある程度の予測はできるのである。

さきほどの冷血動物と冷気の関係もそう。他には、水は電気を通しやすいから**水棲モンスターには稲妻が効く**。**氷を模した魔物には火炎が有効**だろうし、**空の敵には風が有効**。**砂漠地帯にいるモンスターは水の攻撃が効果的**。これ以外にも、**想像力を働かせれば**、**そのモンスターの弱点は容易に予測できる**のである。

ただし、敵モンスターの中には予測を裏切るヤツもいるし、てんで予測のつかない弱点を持つヤツもいたりするから注意が必要だ。どうにもこうにも、**一筋縄ではいかないものである**。



HP・MP回復

厳しい冒険を耐え抜くための必需魔法の数々

ケアル **白魔法レベル1**。ＨＰを少しだけ回復する。アンデッドに向けるとその分のダメージを与える。

ケアルラ **白魔法レベル3**。ＨＰを中くらい回復する。アンデッドに向けるとその分のダメージを与える。

ケアルガ **白魔法レベル5**。ＨＰをかなり回復する。アンデッドに向けるとその分のダメージを与える。

リジェネ **時空魔法レベル1**。一定時間ごとにＨＰを回復するリジェネレーション効果。

ゆうごう **青魔法**。自分の命を犠牲にし、誰かのＨＰ／ＭＰを完全に回復することができる。

ホワイトウインド **青魔法**。自分の現ＨＰの分だけ全員のＨＰを回復することができる。

ナイチンゲール **小動物**。その名前からも想像ができるように、味方のＨＰを回復する。

ユニコーン **小動物**。パーティー全員のＨＰ、ＭＰを回復してくれる。もっともありがたい小動物である。

こんな敵に効く

HP回復のために使用するケアルは、すでに死んでいるアンデッド系に対しては、逆にダメージを与えられる。アンデッド多発地帯では重宝するはずだ。

←すでに死んでいるモンスターにとって、生命力を回復させられるのは苦痛に等しい。アンデッドには効くぞ

ステータス回復

あらゆる体の異常を回復する方法あれこれ

トード **黒魔法**。カエルの状態からもとに戻す。逆に敵をカエルにする攻撃補助魔法にもなる。

レイズ **白魔法レベル3**。戦闘不能を回復。アンデッドの敵に向けると50%を破壊できる。

アレイズ **白魔法レベル6**。戦闘不能を回復し、ＨＰも全回復。アンデッドの99%を破壊できる。

ポイゾナ **白魔法レベル1**。毒に侵された体から毒を抜くことができる。トゥールの町で入手可能。

ミニマム **白魔法レベル2**。小さくされた体をもとに戻すことができる。逆に敵を小さくすることも。

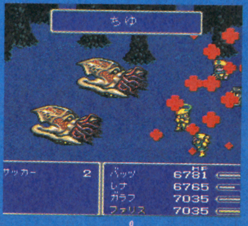
エスナ **白魔法レベル4**。味方ひとりのステータス異常をすべて回復することができる。

ディスペル **白魔法レベル6**。ターゲットにかけられていたすべての魔法効果を消し去る。

フェニックス **召喚魔法**。ターゲットを完全に回復することができる。ただし死人に対してのみ。

このように使う

各種ステータス異常に襲われたとき、確実に使用したい。その際、それが戦闘後も続く重度なものかどうか確認するのも大切だ



←さまざまなステータス異常に陥ったときに使用する。キャラの状態を見て、症状をすばやく理解して使いませう

ステータス異常

敵のステータスを混乱せしめ、攻撃をこちらのペースにする

スリプル **黒魔法レベル2**。ターゲットを眠らせてしまう。

ブレイク **黒魔法レベル4**。ターゲットを石にしてしまう。

サイレス **白魔法レベル2**。ターゲットのステータスを「沈黙」にする。

コンフュ **白魔法レベル3**。ターゲットのステータスを混乱させる。

剣サイレス **魔法剣レベル2**。自分の剣の追加効果に「沈黙」を付加する。

剣スリプル **魔法剣レベル2**。自分の剣の追加効果に「眠り」を付加する。

剣ブレイク **魔法剣レベル4**。自分の剣の追加効果に「石化」を付加する。

ミュート **時空魔法レベル2**。一切の魔法、音波兵器、歌の使用を阻止する。

オールド **時空魔法レベル5**。ターゲットのステータスを「老化」にする。

かえるのうた **青魔法**。敵単体にトードを打ち、カエルにしてしまう。

フラッシュ **青魔法**。敵全体を暗闇にし、目が見えない状態にする。

くろのしょうげき **青魔法**。敵の攻撃力を下げる。（ステータス異常ではない）

ガードオファ **青魔法**。敵の防御力を下げる。（ステータス異常ではない）

このはらんぶ **風水**。森で使用でき、攻撃と同時に「暗闇」の効果がある。

つたじごく **風水**。森などで使用でき、つたをからめて敵の動きを鈍くする。

さじん **風水**。砂漠で使用でき、攻撃と同時に「暗闇」の効果がある。

おにび **風水**。沼地で使用でき、攻撃と同時に「混乱」の効果がある。

このように使う

アクティブタイムバトルで戦闘し続けていると、このような補助的な魔法を使う精神的余裕は生まれにくい。だから、ついつい忘れてしまいがちなのだが、もし強い敵と出会い、直接攻撃と攻撃魔法で力押しするだけでは歯が立たなくなったとき、思い出してほしい。けっこう使える魔法、特殊攻撃がいろいろとそろっているはずだ。

←正攻法で戦うばかりが能じゃない。さまざまな攻撃補助魔法を駆使してこそ、冒険が楽になるのである

バリア

敵の攻撃を防御、もしくは軽減させる方法

プロテス 白魔法レベル2。受けるダメージが半減するバリアを張ることができる。

ブリンク 白魔法レベル4。分身し、一切のダメージを受けなくすることができる。

シェル 白魔法レベル4。攻撃魔法のダメージ、およびステータス変化魔法の成功率を半減させる。

リフレク 白魔法レベル5。一切の魔法を反射する。一定時間で消滅する。

ゴーレム 召喚魔法。アースウォールの名のもとにダメージを引き受ける。

このように使う

激しい魔法攻撃を受けるときなどに使うといい。当たり前か。

←このように、大きいダメージを与えるモンスターと戦うときに有効だろう。ここらへんは経験でおぼえるしかないか

時間変更

時間の流れそのものを歪め、戦闘をこちらのペースに持ち込もう

スピード 時空魔法レベル1。バトルスピードを変更（一番遅く）する。

スロウ 時空魔法レベル1。ターゲットの動きを遅くする。

ヘイスト 時空魔法レベル2。ターゲットの動きを素早くする。

ストップ 時空魔法レベル3。一定時間、ターゲットの動きを止める。

スロウガ 時空魔法レベル4。ターゲットの動きをかなり遅くする。

リターン 時空魔法レベル4。戦闘開始時点まで時間を戻してしまう。

ヘイスガ 時空魔法レベル5。複数のターゲットの動きを素早くする。

クイック 時空魔法レベル6。自分以外、まわりの時間を制止させる。

モモンガ 小動物。相手の気を引き、しばらく動けなくする。

このように使う

最初の頃はともかく、いずれ素早い敵に出会うことに。そんなときに活用するのが必勝法。

←バトルスピードを早く（難しく）してプレイする人ほど多用するはず。素早いモンスターと戦うときにぜひ

HP・MP・吸いとり

通常の「吸いとり」以外に、確実にHPを削るものも含めた

ドレイン 黒魔法レベル4。HPを吸い取る。アンデッドには逆効果。

アスピル 黒魔法レベル6。MPを吸い取る。アンデッドには逆効果。

剣ドレイン 魔法剣レベル4。ダメージ分のHPを吸い取る。

剣アスピル 魔法剣レベル6。ターゲットの残りMPの半分を吸い取る。

グラビデ 時空魔法レベル3。重力弾で敵のHPを半分に削る。

グラビガ 時空魔法レベル5。重力弾で敵のHPを4分の1に削る。

レベル4グラビガ 青魔法。4の倍数レベル（4、8、12…）にグラビガを撃つ。

きゅうけつ 青魔法。敵のHPを吸い取る。ピンチほど吸い取る量が多い。

マジックハンマー 青魔法。敵の所持MPを半分に削ってしまう。

レモラ 召喚魔法。まとわりつきの名のもとに、素早さを削り取る。

ソニックブーム 風水。風の属性。敵のHPを4分の1まで削り取る。

このように使う

HPが異常に多いヤツ。MPをたんまり持ってるヤツ。白魔法のライブラで確認しておいて、そういうヤツに出会ったときに使うと気持ちいい。

←これは上級者向きの魔法かな。いろいろな戦闘のバリエーションを楽しみたい人は、いろいろと試してみて下さい

一撃死

絶命もしくは致命傷を与える攻撃の数々

デス 黒魔法レベル6。敵を戦闘不能にする。アンデッドはHP回復。

デジョン 時空魔法レベル6。ターゲットを次元の歪みに放り込む。

レベル5デス 青魔法。5の倍数レベル（5、10、15…）の敵を一撃で倒す。

デスクロー 青魔法。敵を瀕死の状態にする。ついでに麻痺状態にもなる。

しのせんこく 青魔法。一定カウント後、絶命させる。

オーディーン 召喚魔法。ざんてつけんの名のもとに敵を一掃する。

たつまき 風水。平地で使用でき、敵を瀕死の状態にする。

りゅうさ 風水。砂漠で使用でき、敵を砂の中に飲み込んでしまう。

うずしお 風水。海や海岸で使用でき、敵を瀕死の状態にする。

そこなしぬま 風水。沼地で使用でき、敵全体を底なし沼にひきずり込む。

このように使う

これらの魔法、特殊攻撃を使用できる頃にはかなり強くなっているはず。戦闘を早く終わらせるために使うのが多いでしょ。

←これらの魔法を覚えた頃にはじゅうぶん強くなっているはず。一気にモンスターを倒す壮快感は味わえるけど……

ダメージ

前出の属性以外の各種攻撃魔法および特殊攻撃を列挙してみた

フレア **黒魔法レベル6**。属性なし。魔法防御に関係なく大ダメージ。

剣フレア **魔法剣レベル6**。自分の剣の攻撃力が飛躍的に上昇。

コメット **時空魔法レベル4**。隕石をひとつ落としてダメージを与える。

メテオ **時空魔法レベル6**。隕石群を落としてダメージを与える。

アクアブレス **青魔法**。敵全体にダメージを与える。砂漠の敵に有効。

ゴブリンパンチ **青魔法**。ゴブリンの得意技。敵にダメージを与える。

じばく **青魔法**。現ＨＰ分のダメージを与える。自分は戦闘不能に。

はりせんぼん **青魔法**。1000のダメージを敵に与える。

チョコボ **召喚魔法**。チョコボキックの名の攻撃をする。

タイタン **タイタン**。だいちのいかりの名の攻撃魔法。大地の属性。

リヴァイアサン **召喚魔法**。だいかいしょうの名の攻撃魔法。水の属性。

バハムート **召喚魔法**。メガフレアの名の攻撃魔法。属性はない。

りす **小動物**。敵単体にダメージを与える。空の敵には効果なし。

ファルコン **小動物**。敵全体にダメージを与える。敵のＨＰが多いと効果大。

ワインドボー **小動物**。敵全体にダメージを与える。空の敵には効果なし。

じしん **風水**。平地で使用でき、敵全体にダメージ。空の敵は効果なし。

ブランチアロー **風水**。森で使用でき、木の枝を飛ばして敵単体にダメージ。

ブランチスピア **風水**。森で使用でき、木の枝を槍にして敵単体にダメージ。

デザートストーム **風水**。砂漠で使用でき、竜巻で敵全体にダメージ。

ねっさ **風水**。砂漠で使用でき、灼熱の風で敵全体にダメージ。

つなみ **風水**。海や海岸で使用でき、敵全体にダメージ。

しょうにゅうせき **風水**。鍾乳洞で使用でき、つららの落下で敵単体にダメージ。

らくばん **風水**。山や谷で使用でき、落盤で敵４体にダメージ。

こんな敵に効く

ここにまとめて表記してあるものの中には大地、水の属性のものも含まれる。これらの魔法は敵の弱点に合わせて使用せよ。

←大地の属性の魔法なんかもここにまとめて紹介している。これらはモンスターの弱点に合わせて使用してくれ

こんな敵に効く

また、フレア系などの属性を持たない魔法は、どんな敵からも確実にダメージを奪えるのが魅力。ライブラの効かない敵に。

←これらの属性を持たない攻撃は、どんなモンスターにも絶大の効果がある。これらを使えるようになればゲームも終盤

その他

今までの分類に属さない特殊な４魔法を列挙

ライブラ **白魔法レベル１**。敵の情報（レベル、ＨＰ、弱点、ステータス）を表示。ただしボスクラスには無効。

バーサク **白魔法レベル５**。ターゲットをバーサク状態にする。そのキャラは戦闘終了まで勝手に直接攻撃を続ける。

レビテト **時空魔法レベル2**。ターゲットを地上から浮遊させる。ただし宿泊すると効果が消える。

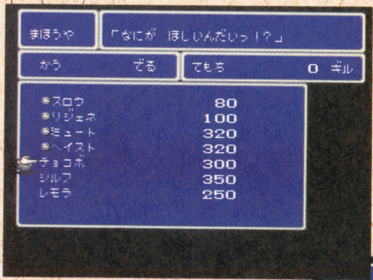
テレポ **時空魔法レベル3**。戦闘からノーリスクで脱出することができる。

おまけコラム 魔法のネーミングについての一考察

けっこうFFシリーズのゲームシステムは「マニアック」で、130を越える魔法、特殊攻撃の存在からもそれは明らかだ。「初心者にもとっつきやすい」という顔をして、実のところ「マニアック」なパソコン系RPGより多くの魔法を覚えさせているのである。

しかし、世間一般の評価は「とっつきやすい」となる。その理由は多々あるが、極端な例は魔法のネーミングだろう。「ブリザド」＝「冷気の魔法」究極のシンプルさである。これが「マニアック」な臭いを消し去るキムコの役割を果たしているのだ。

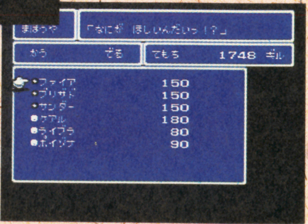
しかし、騙されてはいけない。使用頻度の低い魔法名やアイテムは、敢えてシンプルでない名前になっていることにお気付きか。これらの魔法を駆使するなら、「魔法名とその効力を暗記する」というマニアックな道に入らざるを得ないのだ。この二重構造の罠に落ち、もうRPGなしで生きられない体になっているあなたの存在が、なによりも雄弁に事実を物語っている。

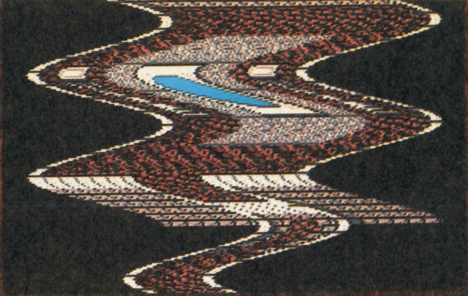


←レベル１程度の魔法なら、語感でおおよその意味が理解できる。このシンプルさがFFシリーズの親切さを物語る

↓しかし、だんだんと難しいネーミングが登場し、これらを把握し終わった頃、あなたはマニアックな道へと踏み出していく

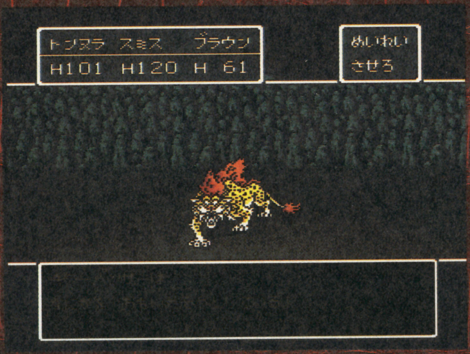
←ちょっとわかりにくいが、図書館を短縮したネーミングか





DRAGON QUEST V

ドラゴンクエストV
天空の花嫁

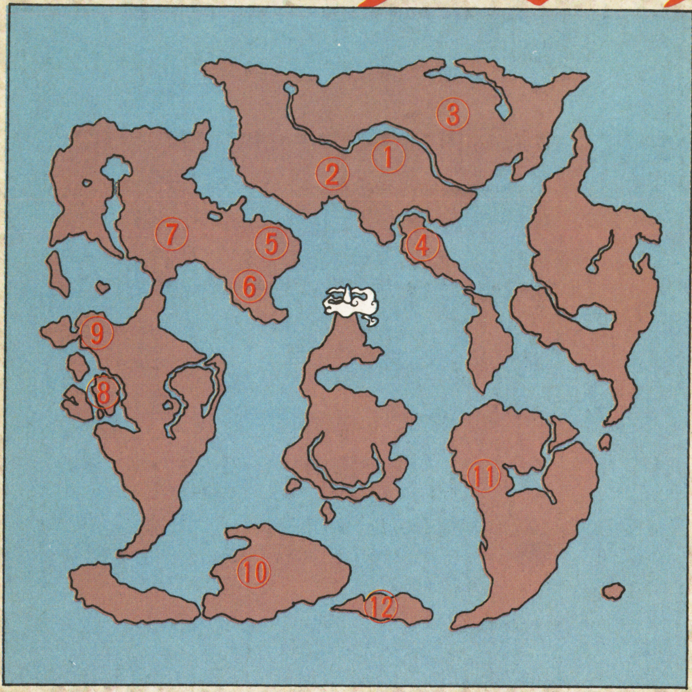


behómazn

STAFF

•SCENARIO• HORII YUJI •MONSTER DESIGN• TORIYAMA AKIRA •MUSIC COMPOSER• SUGIYAMA KOHICHI •PROGRAMS• CHUN SOFT..........

サンタローズ〜チゾットの村まで 完全データベース



ここでは最初に訪れる「サンタローズ」から、中盤に登場する「メダル王の城」までの村（街）のマップ、そしてそのデータを一気に公開する。武器や防具の値段や強さなどは、たとえば、つぎの村（街）を訪れるまでに、どのぐらいのゴールド（お金）を貯めればいいのかなどの目安になるはず。また、村の人の印象に残るセリフについても考察してしまうぞ。

↑とある場所で入手できる「たびびとのちず」。町や城、洞窟などの重要な場所が表示されたりはしないけれど、それでもかなり役立つはずだ

①サンタローズ
②アルカパ
③ラインハット
④オラクルベリー
⑤ポートセルミ
⑥カボチの村
⑦ルラフェン
⑧サラボナ
⑨山奥の村
⑩テルパドール
⑪チゾットの村
⑫メダル王の城

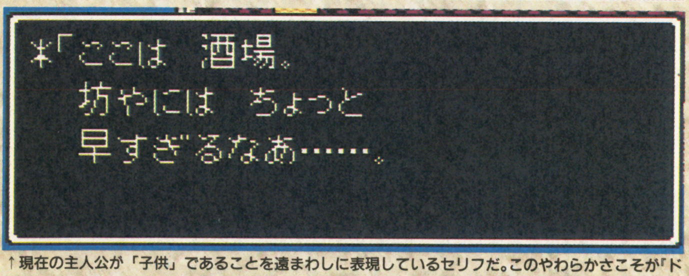
サンタローズ

最初に訪れる村が、このサンタローズだ。規模は小さいものの、設備は整っており、機能的に何の問題もないはずだ。宿屋は（序盤では）情報を得られるだけなので、体力を回復させたいと思ったら、パパスの家にいる「サンチョ」に話しかけることになる。

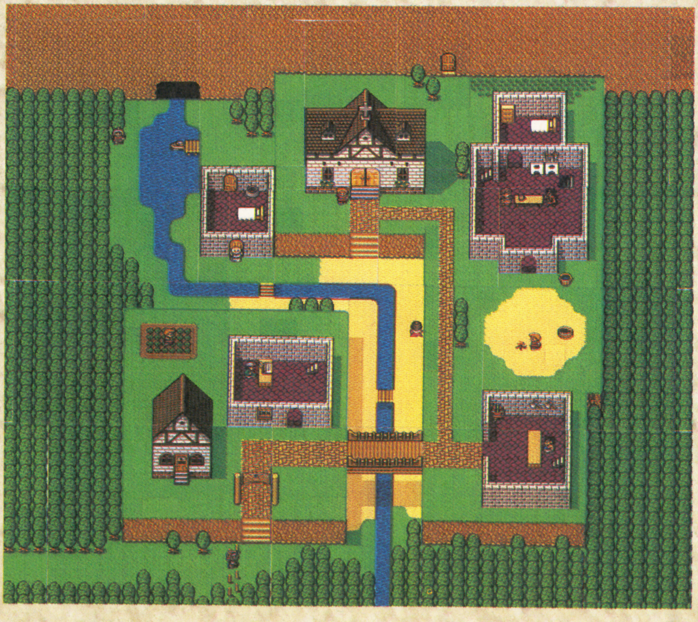
村の左上には洞窟への入口がある。つぎの村へと進みたいのなら、ここで起こるイベントをクリアしなければならない。何をすればいいのかは、村人との会話から自然と理解できるはずだ。最初の目的というだけあり、難易度はそれほど高くはないが、教会でこまめにセーブしておくのがいいだろう。

洞窟の入口にある舟は、序盤では乗ることができない。このサンタローズは、中盤、そして終盤と変化を見せる。そのときにこそ、舟の持つ意味が理解できるようになるのだ。

武器・防具の名称	値段	強さ	武器・防具の名称	値段	強さ
ひのきのぼう	10	2	──	─	─
たけのやり	50	5	──	─	─
とがったホネ	70	6	──	─	─
かしのつえ	130	9	──	─	─
どうのつるぎ	270	13	──	─	─
──	─	─	──	─	─
──	─	─	──	─	─
──	─	─	──	─	─
──	─	─	──	─	─



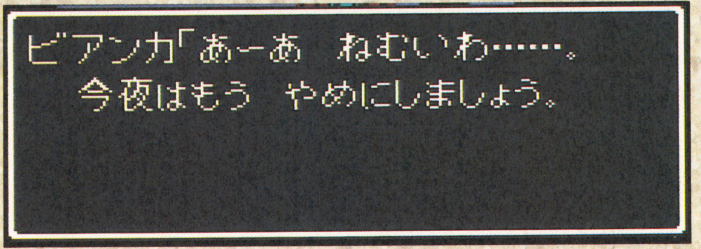
↑現在の主人公が「子供」であることを遠まわしに表現しているセリフだ。このやわらかさこそが「ドラクエ」である、と言える。特に今回の「V」は堀井雄二氏のセンスが十二分に発揮されており、シナリオに関しては他のRPGの比ではない



アルカパ

サンタローズで出会った少女・ビアンカの一家が住んでいるのが、このアルカパ。ビアンカ一家は宿屋を経営しているので、主人公たちはそこで世話になる。つまり、タダで体力を回復させることができるわけね。
　さて、このアルカパでもイベントが発生する。いじめられている、ネコのような動物を助けるために、街の北にあるレヌール城へとお化け退治にゆくはめになるのだ。町の外は手ごわいモンスターがうようよしているので、それなりの装備が必要。イベントのクリアを急がずにプレイすることが大切なのだ。「いばらのむち」と「ブーメラン」は必ず揃えたい武器である。

武器・防具の名称	値段	強さ	武器・防具の名称	値段	強さ
たけのやり	50	5	かわのドレス	380	17
かしのつえ	130	9	うろこのたて	180	7
ブロンズナイフ	150	12	きのぼうし	120	6
どうのつるぎ	270	13	ヘアバンド	150	7
いばらのムチ	350	18	──	─	─
ブーメラン	420	15	──	─	─
たびびとのふく	10	7	──	─	─
きぬのエプロン	110	10	──	─	─
かわのよろい	180	11	──	─	─

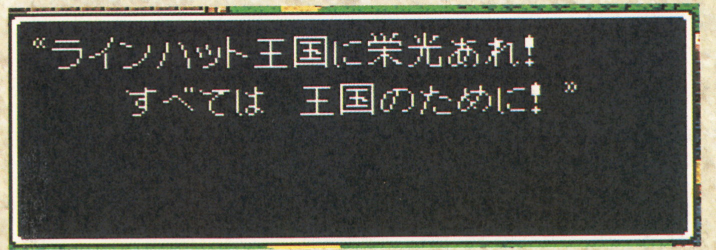


↑いわゆる「お姉さん」的なキャラ・ビアンカ。レヌール城に関してのイベントでは、このようなワガママを言う。しかし、それもどこか憎めないところがあって、ついニヤリとしてしまうのだ。また、こんなビアンカが再会の時にどう変化しているのかも見所であろう

ラインハット

アルカパからサンタローズへと戻った主人公は、そこでベラという妖精と出会い、妖精の国を救うための冒険へと旅立つことを決意する。それをクリアすると、パパスとともに、サンタローズの東の大陸にあるラインハットの城を訪れることに。このあたりから物語は急展開を見せはじめる。
　ラインハットは、城のほかには武器屋や道具屋、宿屋があるだけ。教会は城の中にあるので、中には入れる昼間に訪れないと意味がない点に注意。
　王位継承問題でゆれるラインハットでは、冒険がふたつ用意されている。そのふたつの向こう側に、キミは大きな愛と哀しみを見るであろう。

武器・防具の名称	値段	強さ	武器・防具の名称	値段	強さ
どうのつるぎ	270	13	どくばり	2900	1
ブーメラン	420	15	けがわのマント	550	18
てつのつえ	850	22	せいどうのよろい	700	21
チェーンクロス	1200	28	てつのよろい	1200	25
いしのキバ	240	12	てつのたて	720	16
てつのツメ	550	19	けがわのフード	400	11
いしのオノ	700	20	てつかぶと	1100	16
はがねのつるぎ	2000	33	──	─	─
はがねのキバ	2000	35	──	─	─

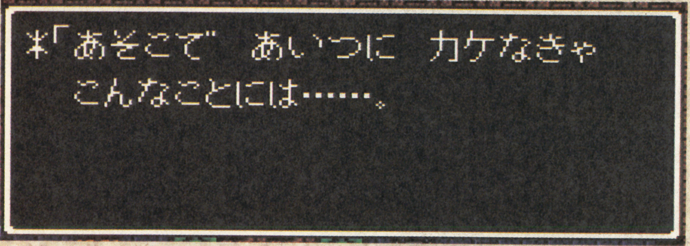


↑ラインハットの城の前にある立て札には、このようなことが書かれている。たった これだけで、ラインハットの国の情勢を表すことに成功している点が驚異だ。王国を救った時に、再び立て札を読んでみてほしい。これも堀井雄二氏のセンスである

オラクルベリー

海辺の修道院で意識を取り戻した主人公は、ヘンリーとともに旅立つことを決意した。目指すのは「オラクルベリー」という町である。

武器・防具の名称	値段	強さ	武器・防具の名称	値段	強さ
いしのキバ	240	12	きのぼうし	120	6
ブーメラン	420	15	ただのぬのきれ	25	3
くさりがま	900	27	くさりかたびら	500	19
チェーンクロス	1200	28	せいどうのよろい	700	21
やいばのブーメラン	1500	25	てつのむねあて	1000	23
かわのこしまき	220	12	てつのよろい	1200	25
うろこのたて	180	7	てつかぶと	1100	16
せいどうのたて	370	11	スライムのふく	330	20
とんがりぼうし	70	3	――	―	―



↑まあ、ギャンブルで負けた人は、みんな、こう言いますね。でも、悔んでも仕方ないのである。しかし、キミには「セーブ」という技がある。これを活用すれば（面倒だけど）負けのリスクは、かなり減るだろう。ちなみに、昼間はこれと違うセリフが聞ける

オラクルベリーは、とても大きな町だ。アイテムやゴールドを預かってくれる「預かり所」、つぎに何をするべきかを教えてくれる「占いおばば」、ギャンブルを楽しむことのできる「カジノ」などが用意されている。だが、それ以上に重要なのが「馬車」。くわしいことは書けないが、この町では馬車を入手することができるのだ。馬車があれば、モンスターを仲間にしたりも可能。また、仲間にしたモンスターを預けておける「モンスターじいさん」もこの町にいるのだから、まさにすべてが揃う町だ。

オラクルベリーには武器や防具もいい物が売っているので、しばらくはこの町の近辺をうろうろして、ゴールドを貯めたり、仲間モンスターを増やしたりするのがいいだろう。先を急ぎすぎると、あとで後悔するぞ。

ポートセルミ

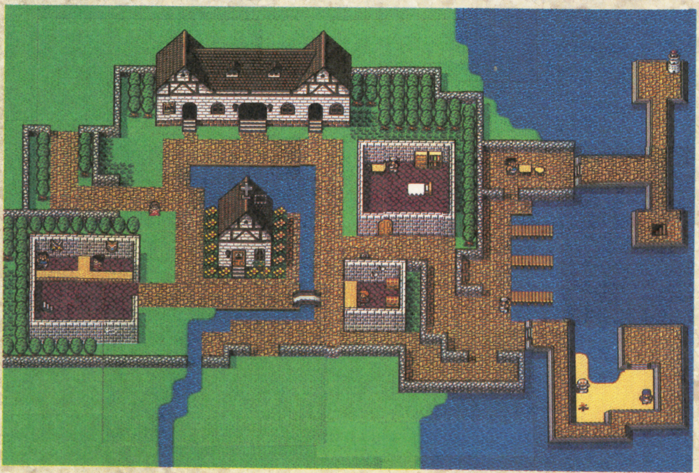
オラクルベリーをあとにした一行が向かうべきは、幼年期にパパスと旅をしたルートを追ってゆくこと。十数年の月日は確実に世界を変えている。それをキミは実感するだろう。冒険は、サンタローズ→アルカパ→ラインハットという順序が望ましい。そうすれば、懐かしいあの頃が、こうも変化してしまったのか、という怒りにも似た感情も手伝って、物語は、じつにリアルにキミの心に刻みこまれてゆくはずだ。

さて、ラインハットでのイベントをクリアすると、船に乗り、ポートセルミという港町にゆくことができるようになる。ここでの大きなイベントは用意されていないものの、以降の展開を示唆する会話などが、いくつも登場するので、じっくりと情報収集するのがいいだろう。また、この町にも「モンスターじいさん」がいる。

←見ているだけで気の毒になってしまう老人。親よりも先に死ぬのは、一番の親不孝なのである。殺伐とした雰囲気になりがちなRPGで、生命の尊さを（しかも間接的に）教えてくれる『ドラクエ』の存在は、やはり偉大だ

↓『ドラクエ』は、何も暖かさばかりを全面に押し出した作品ではない。Ⅳでの「そっちじゃないよ。こっちだよ」というのに代表されるように、今回のこの「もっと光を／」には、背すじをゾクリとさせられる。こういった二面性の使いわけには感動させられる

武器・防具の名称	値段	強さ	武器・防具の名称	値段	強さ
こんぼう	60	9	てつのよろい	1200	25
いしのオノ	700	20	はがねのよろい	2300	35
やいばのブーメラン	1500	25	スライムのふく	330	20
おおかなづち	1800	30	うろこのたて	180	7
はがねのつるぎ	2000	33	てつかぶと	1100	16
モーニングスター	3000	45	カメのこうら	2500	33
てつのむねあて	1000	23	マジックシールド	3400	22

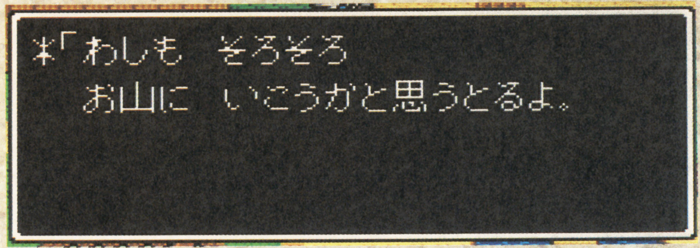


カボチの村

カボチの村は、ゲームの進行上、それほど大きな意味はない。規模も小さいし、物語に大きく絡んでくる部分も少ない。とはいうものの、ポートセルミである依頼を受けていればそれをこなさなければならないわけで、そのための拠点には十分なり得る。

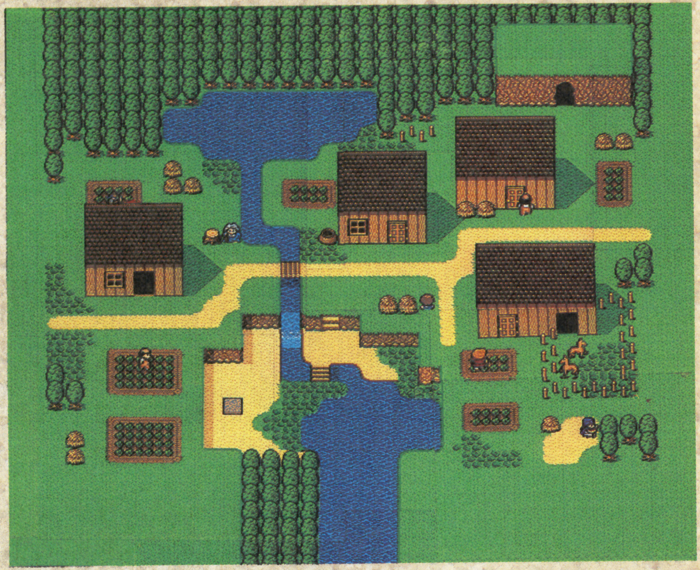
武器やアイテムを扱っている店は、村の右上の洞穴のようなところにある。また、ここには教会もある。仲間にしているモンスターの種類によっては道中が少々苦しかったりするので、セーブは忘れずにすること。

武器・防具の名称	値段	強さ	武器・防具の名称	値段	強さ
てつのツメ	550	19	――	―	―
てつのむねあて	1000	23	――	―	―
てつかぶと	1100	16	――	―	―
どくばり	2900	1	――	―	―
――	―	―	――	―	―
――	―	―	――	―	―
――	―	―	――	―	―
――	―	―	――	―	―
――	―	―	――	―	―



↑聞き流してしまいそうになるほどさりげなく、しかし強烈なセリフが『ドラクエ』の中には存在する。その代表的なものが、このおばあさんの言葉であろう。家族を、そして村を思いやる気持ちが、彼女に死を決意させる。助けたくても助けてあげられないもどかしさが胸を打つ

↑それに引き換え、子供はひたすら無邪気だ。今日も犬との鬼ごっこに忙しい。対照的な感情が、余計に絶望感を生む

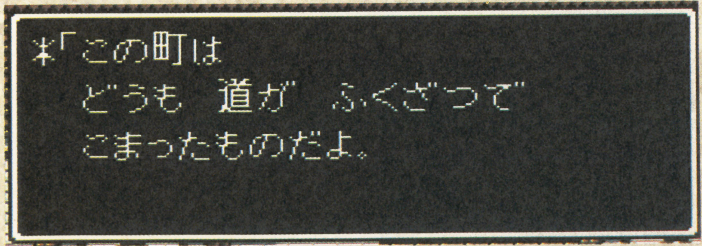


ルラフェン

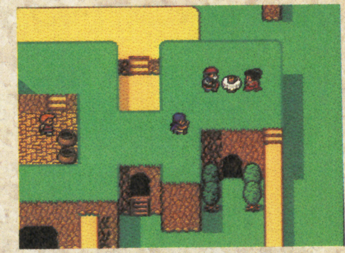
このルラフェンは、町自体が迷路のようになっており、地理を把握していないと迷子になってしまいそうなぐらい複雑だ。ここでクリアすべきイベントはひとつ。魔法の研究をしているという老人の手助けをしてあげることである。もちろん、その見返りにとても大切なものが手に入るのだ。

この町では左の表のように、様々な武器や防具が売っている。先を急ぐよりも、装備を充実させることを第一に考えるのがいいと思われる。そうしないと、あとで苦労するぞ。

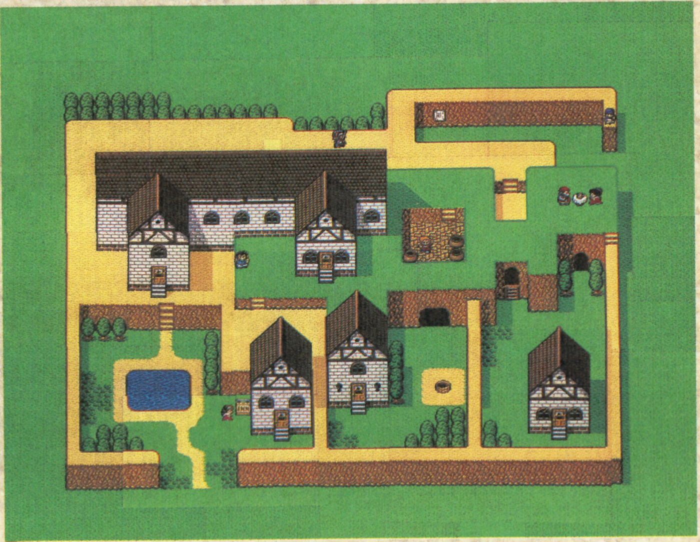
武器・防具の名称	値段	強さ	武器・防具の名称	値段	強さ
のこぎりがたな	1200	27	うろこのたて	180	7
おおかなづち	1800	30	マジックシールド	3400	22
はがねのつるぎ	2000	33	――	―	―
はがねのキバ	2000	35	――	―	―
スネークソード	3900	42	――	―	―
はがねのよろい	2300	30	――	―	―
カメのこうら	2500	33	――	―	―
たつかぶと	1100	16	――	―	―
てっかめん	3500	25	――	―	―



↑ルラフェンは複雑な地形の町だ。ともすれば、面倒くさいとの思いをプレイヤーにもたれてしまう恐れすらある。だが、それを逆手にとったセリフを出すことで、遊び手の心の裡に生まれた不満は一気に解消される。ちなみに、この男は夜も町を彷徨っている



↑こんなところでお茶をしている一組の男女。どんなセリフが飛び出すかはプレイしてのお楽しみ。しかし、今の主婦像を見事に捉えている



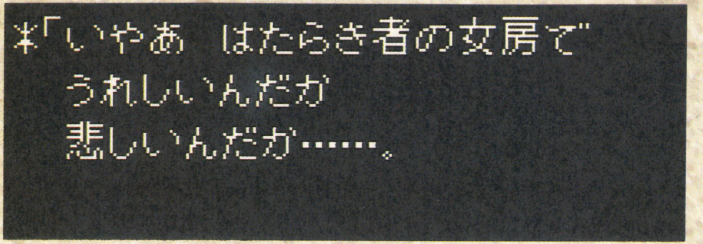
サラボナ

サラボナは多くの意味で物語に関わってくる、非常に重要な村だ。いくつものイベントが派生し、しかもそれは勇気や力を必要とするものばかりではなく、プレイヤーであるキミの人生観を試さたりもするのである。

さて、この町には三つの店が存在する。大別すると武器、防具、道具となるが、道具屋には「かわのたて」を売っていたりするので、見逃すことのないようにしたい。

このあたりまで来ると、武器や防具の値段も並ではなくなる。しかも、旅の途中で仲間のモンスターも増えているだろうから、彼らのための装備も整えてやらなければならない。お金はかかるけれど、この苦労は避けて通れない。もしもモンスターの装備をケチったりすると、この先で、かなり厳しい目に会うだろう。スライムナイトが仲間になっていないなら展開は非常に苦しいので、サラボナの周辺でキメラを仲間にするまでネバってからイベントに取りかかるのをおススメする。

←プレイヤーがここまでで感じたことを、この少年も受けとめて生きてゆくんだな、と想像してしまうシーン。思わず「ガンバれよ」と声をかけたくなるが、その言葉は彼には届かない。ゲームとは何とも無情なものである。
↓これは何も「ドラクエ」に限らず、ぼくらの住む世界での男性の気持ちでもあったりする。というわけで、これを読んでいる女性のみなさん、どうか男の気持ちをわかってやってください。男ってのは、みんな寂しがり屋なんですから。ホントだよ

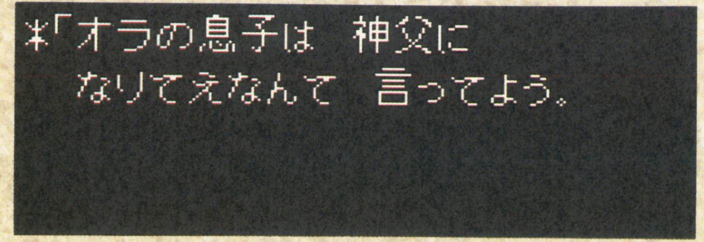


武器・防具の名称	値段	強さ	武器・防具の名称	値段	強さ
チェーンクロス	1200	28	はがねのよろい	2300	30
はがねのつるぎ	2000	33	カメのこうら	2500	33
モーニングスター	3000	45	みかわしのふく	3000	28
はじゃのつるぎ	4400	45	ぎんのかみかざり	450	14
はがねのキバ	2000	35	シルクハット	2000	20
おどりこのふく	1300	20	かわのたて	70	4

山奥の村

非常に小さな村だ。しかも、イベントに関連しているのは、そのごく一部だけ。ゲームの進行上の重要度は低いと言ってもいいであろう。しかし、まったく意味がないのかというと、決してそのようなことはないのだ。プレイヤーであるキミが、ドラクエに感情移入していればいるほど、この山奥の村で聞くことのできる些細なセリフは、凄まじいまでに重くのしかかってくるに違いない。RPGは人生の縮図だ、とは良く聞かれる言葉だが、それを実感できるのが、このときだろう。

武器・防具の名称	値段	強さ	武器・防具の名称	値段	強さ
どくがのナイフ	900	24	――	―	―
おおかなづち	1800	30	――	―	―
はがねのつるぎ	2000	33	――	―	―
スネークソード	3900	42	――	―	―
バトルアックス	4000	45	――	―	―
はじゃのつるぎ	4400	45	――	―	―
かわのぼうし	65	2	――	―	―
――	―	―	――	―	―
――	―	―	――	―	―



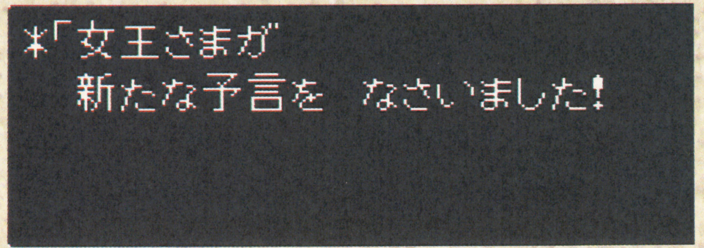
↑単に彼の息子は神の御加護にすがろうとしているのではない。世界を救わなくてはならないと感じながらも日々の生活に流されてゆく人々が多い中で、自分のやれることからはじめようという姿勢には好感が持てる。説教くささを感じさせない説教が「ドラクエ」なのかもしれない

テルパドール

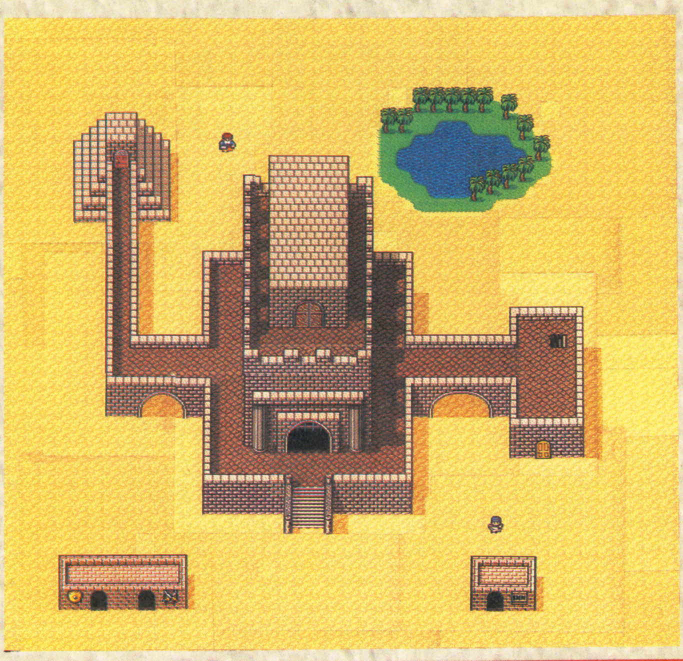
サラボナからポートセルミを経て、砂漠の島へと向かう。くわしくは書かないけれど、ここテルパドールは、破滅へと向かいつつある世界にひと筋の光を投げかける存在であると同時に、訪れた主人公を落胆させ、さらにはＲＰＧの常識をも覆してくれる、非常に興味深い場所なのである。この意味が理解できてから、もう一度訪れてみることをおススメする。

武器や防具は、例によって一段と強力なものが揃っている。ゴールド不足は慢性的なものだろうから、ここはひとつ先を急ぐことを一時あきらめ、効率の良い場所を探し、そこで「稼ぐ」のがいいと思われる。

武器・防具の名称	値段	強さ	武器・防具の名称	値段	強さ
りりょくのつえ	2500	55	レースのビスチェ	5500	35
モーニングスター	3000	45	マジックシールド	3400	22
バトルアックス	4000	45	シルクハット	2000	20
はじゃのつるぎ	4400	45	——	—	—
のこぎりがたな	1200	27	——	—	—
はがねのキバ	2000	35	——	—	—
てつのむねあて	1000	23	——	—	—
みかわしのふく	3000	28	——	—	—
シルバーメイル	4800	40	——	—	—



↑これは取り立ててすごい意味のあるセリフではない。しかし、読んでみると、その女王さまの予言というのが、非常に希望に満ちたものであることがわかる。文章の最後のビックリマークが実に効果的に使われているいい例であろう

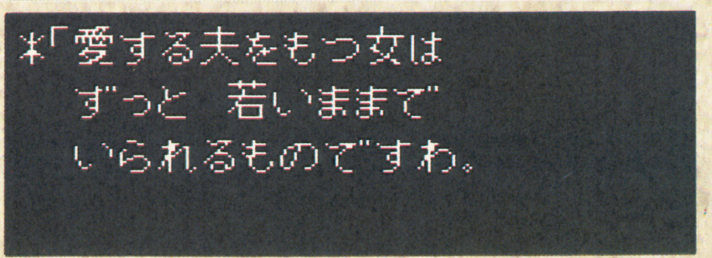


チゾットの村

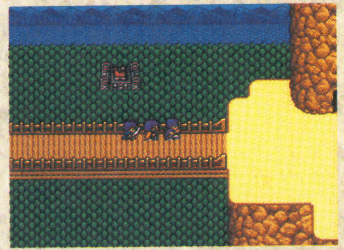
チゾットの村は、単なる通過地点と思ってもらってもよい。イベントと呼べないこともない出来事は起こるけれど、これは以降の展開を示唆するものに過ぎず、だから心にとめておけばいいだけのこと。長居は無用だ。十分な休憩をとったなら、先を急ごう。

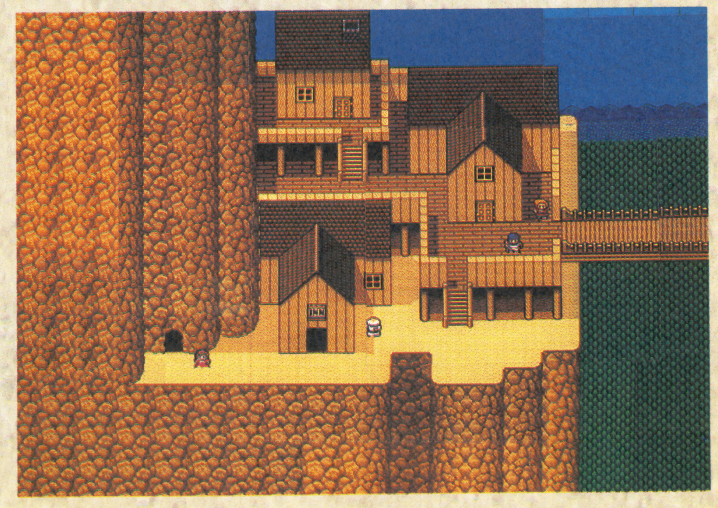
武器や防具は、いろいろと揃っている。が、先のテルパドールとそれほどの違いがあるわけでもないので、そこでキチンと装備を整えているのならば、新しく登場したものを買い揃えるのは苦労しないはず。村の右の橋から見えるのが、つぎの目的地だ！

武器・防具の名称	値段	強さ	武器・防具の名称	値段	強さ
モーニングスター	3000	45	マジックシールド	3400	22
バトルアックス	4000	45	てっかめん	3500	25
はじゃのつるぎ	4400	45	——	—	—
ほのおのツメ	4700	53	——	—	—
まどろみのけん	6300	55	——	—	—
シルバーメイル	4800	40	——	—	—
レースのビスチェ	5500	35	——	—	—
ブラッドメイル	6500	45	——	—	—
まどうしのリーブ	6800	37	——	—	—



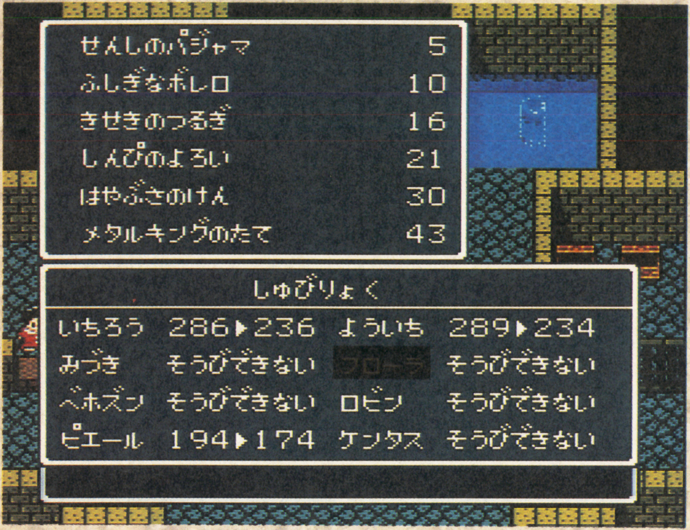
↑すべての女性がこう思っているのかはわからないけれど、男性はこんな女性と一緒になりたいと思うとは断言できる。しかも、このセリフが重要なイベントのはじまり（もしくは最中）に飛び出してくるところが感動的なのだ。このタイミングの良さも『ドラクエ』の魅力


↑橋の下には広大な森。その彼方に次なる目的地・グランバニア城が見える。『ドラクエ』らしさを崩さずに視覚効果に凝った部分だ

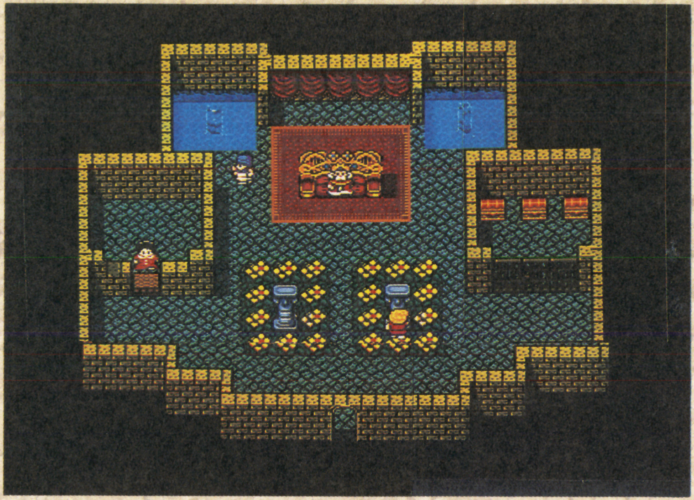


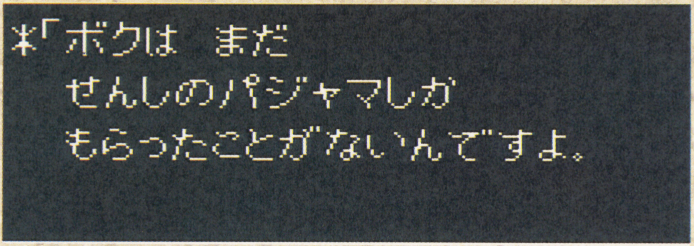
メダル王の城

ここは物語上は訪れる必要のない場所ではあるが、それでは、せっかく集めた「小さなメダル」が無駄になってしまう。下の景品リストを見て、ほしいものをもらえるようになったら足を運んでみよう。「きせきのつるぎ」や「しんぴのよろい」あたりを手に入れておくと、中盤がかなり楽になるぞ。



↑「小さなメダル」を集めることでもらえる品物のリストがコレだ。少ない枚数で手に入れられるものもあるけれど、やっぱり「メタルキングのたて」がほしくなってしまう。ゲーム中盤あたりで苦労しているなら、「きせきのつるぎ」などが役にたつかもしれないよ





↑ここに辿り着いたプレイヤーで、まだ「小さなメダル」を5枚以下しか見つけられなかった人は、まずいない。と考えると、このセリフはプレイヤーに密かな優越感を抱かせるのを目的としたものに他ならない。そして、もっとメダルを見つけてやろう、という気持ちにもさせてくれる

知っていると得をする？ 小さなメダルの捜し方ガイド

小さなメダルは、集めた枚数によって、お店では決して買うことのできない武器や防具と交換できる、とても大切な品物だ。だから、逃さずに見つけてゆけば、ゲームの展開が、かなり楽になるはず。とは言っても、隠されているものを捜すわけだから、どうしても見逃してしまったりする。そこで、その正しい捜し方を調べてみた。

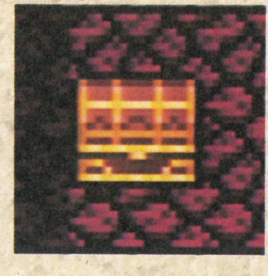
まず基本。調べる対象は、右下に挙げた8つに絞ろう。これだけでも、かなり捜しやすくなったでしょ。それから、調べたい対象物に下から接することが大切。たとえば井戸などは、この基本が守られていないと、隠されているものが見つからなかったりするぞ。

つづいて応用。ふたつ並んだツボなどの真ん中を調べた場合は、どうなるのか？ 残念ながら、両方調べてくれたりはしない。優先されるのは、左側なのだ。知っていても、役に立たないけど。どこが応用なんだ？

また、何もない床を調べたりしてもメダルが見つかる場所が存在する。それを捜してみるのも楽しいかもね。

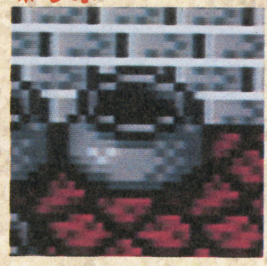
↑このお方が、「小さなメダル」を集めている王様。どうしてこんなものをほしがるのかは明らかにされていない。うーん、どうしてかなぁ？

✱宝箱



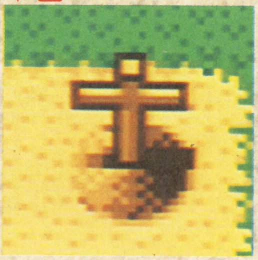
✱本棚

✱ツボ

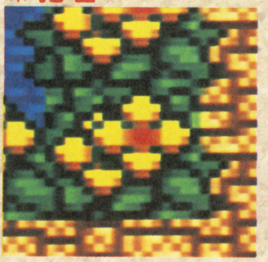


✱井戸

✱墓

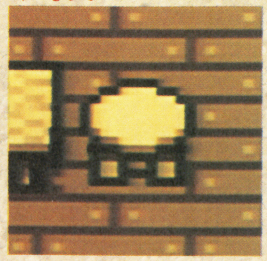


✱花壇



✱たんす

✱イス



仲間になりたそうにキミを見るかもしれない!?

仲間になるモンスター大解析

発売されてからかなり経つので、もうクリアしてしまった人も多いと思う。しかし、解いてしまったから『ドラクエV』の楽しさが終わってしまったかというと、そんなことはない。そう、まだ「仲間になるモンスターを集める」楽しみが残されているのだからね。

ここからは、この仲間モンスターについて調べてゆくことにしよう。ただし、そのすべてを掲載することはできない。現在、公開できる「チゾットの村」までの道中で、遭遇する可能性のあるモンスター22（＋１）匹をくわしく、それ以降に出会うであろうモンスター19匹は簡単に解説してみた。

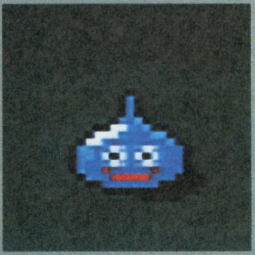
出現場所などについても極力触れるようにしてるので、ゲームを解いてしまった人でも、まだ途中の人でも役に立ててもらえるはずだ。

それぞれのモンスターの名前は、４つずつ用意されているようだ。また、仲間にできる数の最大は52匹まで。

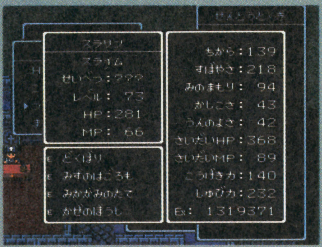
↑「くさったしたい」のスミスくんが、仲間になりたそうに、こちらを見ている。馬車が臭くなるからイヤ／　なんて言う人もいるかもしれないけど、ここはひとつ、仲間にしてやろうよ

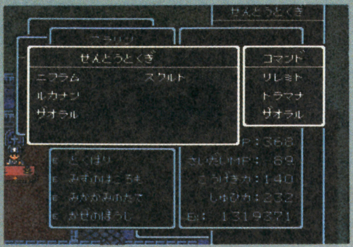
↓有名かどうかは知らないけど、この人がモンスターじいさん。８人パーティが最大だから、それ以上の仲間ができたら彼のところへ預けてしまおう。ちょっとカワイそうだけど

スライム



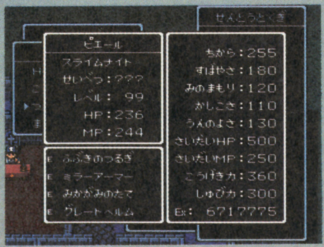
『ドラクエ』で、もっともポピュラーなモンスターが、このスライムであろう。名前は仲間にした順に「スラリン」、「スラぼう」となっている。展開上、海辺の修道院の近くで仲間にするパターンが多い。比較的、仲間になりやすいが、体力が少なく、育てるのに苦労するかもしれない。が、ある程度成長してしまえば、かなり役に立つはずだ。

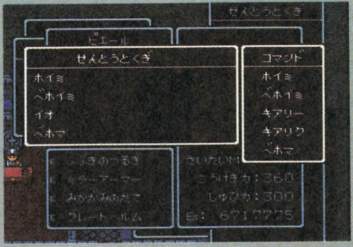




スライムナイト

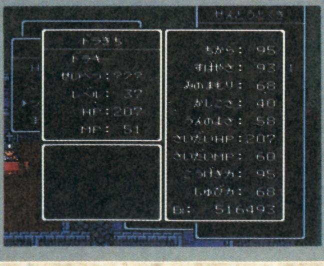
ラインハット城の周辺でよく見かけるモンスターだ。なかなか手ごわい相手だけに、仲間にしたときも非常に役に立つ。剣の腕もさることながら、回復呪文にも長けており、終盤近くまで、第一線で活躍してくれるであろう。難を言うならば、やはり攻撃呪文が今ひとつ、という点か。イオラ程度では、ちょっと苦しい。ちなみに名前はピエール、アーサー。

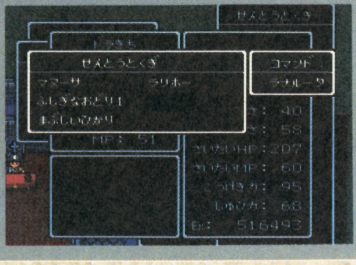




ドラキー

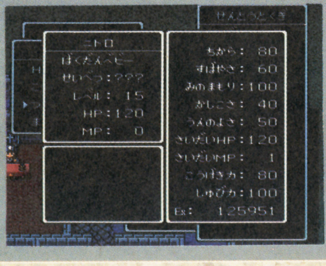
１から変化のないグラフィックは、スライム同様に妙な安心感を与えてくれる。今回は、そんなドラキーも仲間にすることができる。出現ポイントは、アルカパの周辺だ。ただし、実のところ、あまり役に立つキャラではない。敵のＭＰを下げる「ふしぎなおどり１」も、相手の目をくらませる「まぶしいひかり」も、それほどの効果は期待できない。名前はドラきち。

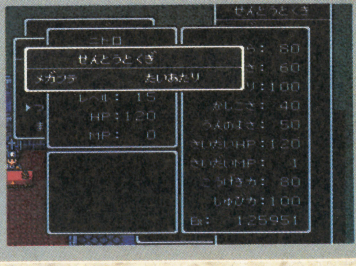




ばくだんベビー

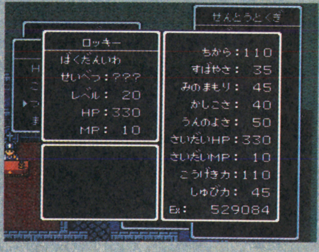
何とも可愛らしいグラフィックとは反対に、けっこう気合いの入ったキャラだ。戦闘特技を見てもらえればわかるように、このばくだんベビーは「メガンテ」を唱えることができるのである。ただ、どの敵にも効くわけではないので無駄死ににになる可能性もあるわけだし、またレベルの上限が15という点も今ひとつ。出現場所はアルカパの周辺。。名前はニトロね。

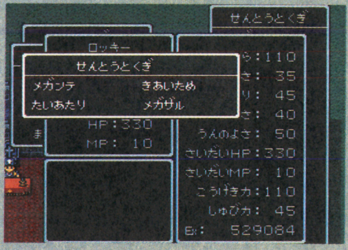




✸ばくだんいわ

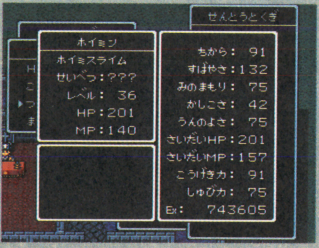
相手にするとやっかいな「ばくだんいわ」。せっかく倒した敵をメガザルで生き返らせてしまうからね。しかし、それは裏を返すと、仲間にしたときに役に立つということ。レベルは20が上限だが、成長するとこのメガザルが使えるようになるから、ぜひ仲間にしておきたい。メガンテは今ひとつだけど。出現場所はサラボナの南あたり。一匹目の名前はロッキーだ。

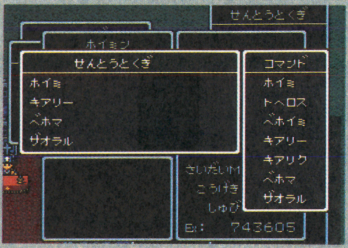




✸ホイミスライム

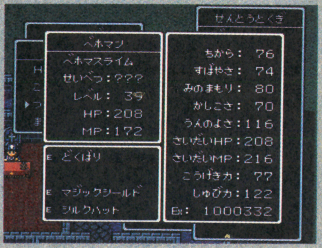
別名「救急箱モンスター」。戦闘特技を見てもらえればわかるように、回復および治療呪文がひと通り揃っている。相手にした場合はそれほどの強敵ではないものの、実際はとても使えるやつなのだ。特にザオラルとベホマズンが使えるのは大きい。あえて難を言うと、MPがそれほど多くない点かな。メダル王の島で出現するぞ。名前はホイミンとかスラッポなど。

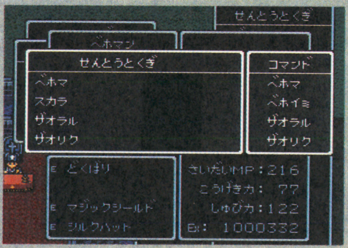




✸ベホマスライム

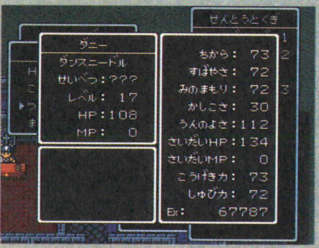
ホイミスライムの強化版、といった感じのモンスターだ。キアリーやキアリクは使えないけれど、死者を確実に蘇らせる「ザオリク」は魅力的。また、スクルトも唱えられるので、強い直接攻撃を持った敵に対しても十分対抗できるのが頼もしい。もうちょっとMPがあれば、とも思えるけど。出現場所はメダル王の島。ベホマンという名前が妙に可愛いよね。

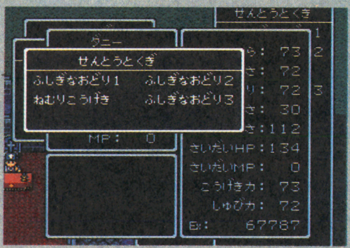




✸ダンスニードル

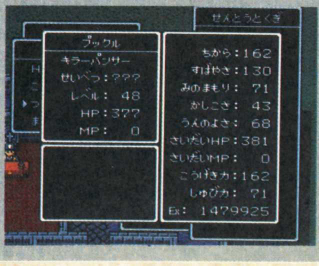
中盤ぐらいでよく出会う敵。「ふしぎなおどり」を踊って、こちらのMPを下げる、とてもイヤなやつだね。で、こいつも仲間にできるわけだけど、それが今ひとつ発揮されないのが実状。言ってしまえば、あんまり役に立たないのである。どちらかというと、展開を有利にさせるのではなく、お遊び的キャラってわけ。サンタローズ周辺やラインハット城の南あたりに出現。

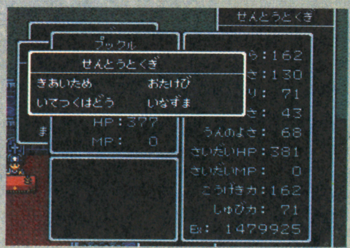




✸ベビー(キラー)パンサー

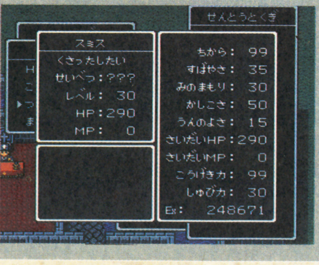
ある程度ゲームを進めている人ならばわかるように、これは純粋な意味での仲間モンスターではない。戦闘終了後に心を入れ換えて仲間にしてほしいと願ってくるわけではないのだ。わかりやすく言うと、つまりイベント絡みってこと。こいつはかなり強いので、終盤まで前線に立つことも可能。育ててゆくと「いてつくはどう」や「いなずま」も覚えてくれるぞ。

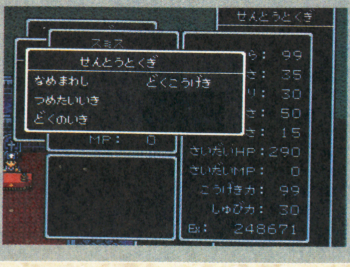




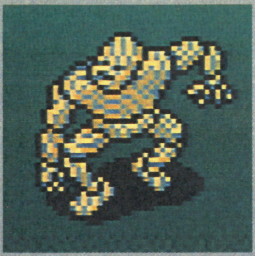
✸くさったしたい

仲間にしたくないモンスター第一位（誰が決めた？）が、この「くさったしたい」だ。相手にしたときにはベロベロと舐めまわされてイヤな思いをするけれど、仲間にしてしまえば、この特技を存分に使うことができるぞ。もう少し素早さがあれば最高なんだけど。サンタローズの洞窟（舟で行く方ね）やラインハット城の地下で出現。スミスって名前もイカす。

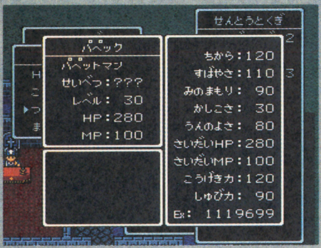


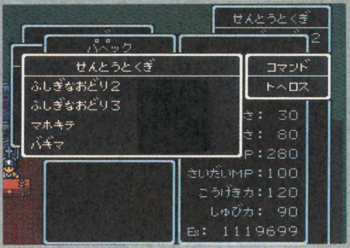


パペットマン



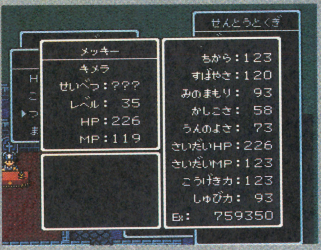
あやつり人形みたいなキャラ・パペットマン。こいつはダンスニードルのように「ふしぎなおどり」を踊って、こちらのMPを吸収するイヤなやつ。仲間にしても今ひとつ役に立たないかな、と思ったら大間違い。成長させると、バギマやバギクロスを唱えられるようになるのだ。MPの少なさがネックだけど。出現場所はサラボナの北あたり。名前はパペックなど。

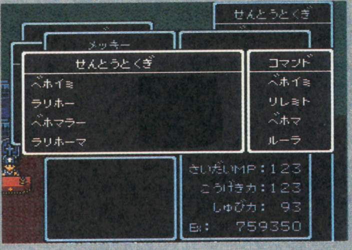




キメラ

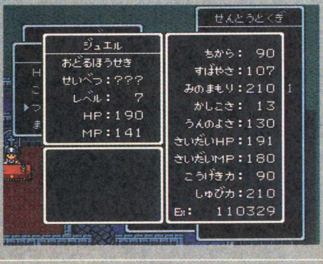
スライムやドラキーなどと並んで、このキメラも懐かしさを感じさせてくれるキャラ。それほど役に立たないかな、と思ったらビックリ。成長させるに従って、ベホマやベホマラーを唱えられるようになるのだ。スライムナイトがパーティにいないならば、このキメラを仲間にしておくのがいいぞ。出現場所はサラボナの東南あたり。名前はメッキー、トビーなど。

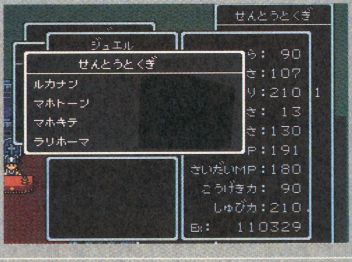




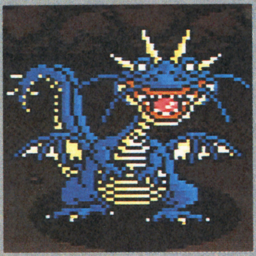
おどるほうせき

パーティにメダパニをかけて混乱させようとするイヤなやつ。こいつも仲間にすることができるのだ。育てるとザキやバギクロスを唱えられるようになるが、それよりも運の良さと身の守りの高さを利用して、敵から逃げまくるというのに役に立つ。賢さが低いのと、レベルの上限が7なのが難かな。出現場所は炎の洞窟などだ。名前はジュエル、リッチーなど。

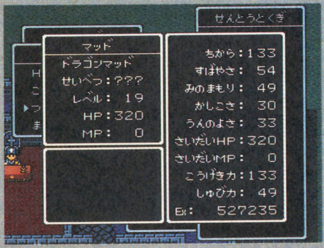


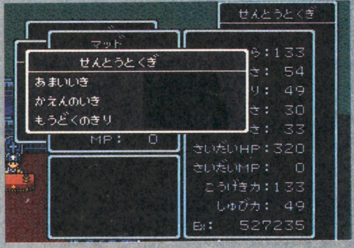


ドラゴンマッド

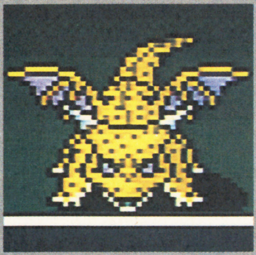


ブレス（息）系の攻撃を得意とする、ドラゴンの一種。また、「さそうおどり」によって相手を踊らせてしまうことも可能だ。ただし「かえんのいき」では、どう考えても役不足。ある程度育てて、「はげしいほのお」を使えるようにしなくてはダメだろう。これは敵全体に有効なので、かなり役立つはず。出現場所はチゾットの村への途中。名前はマッドなどである。

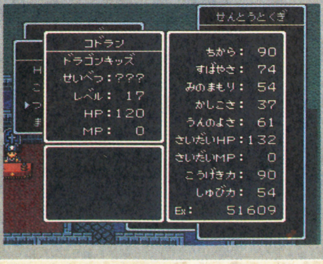


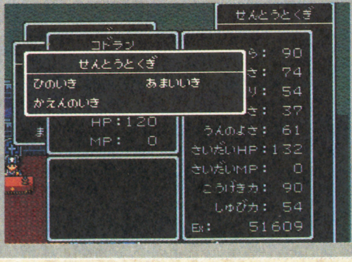


ドラゴンキッズ

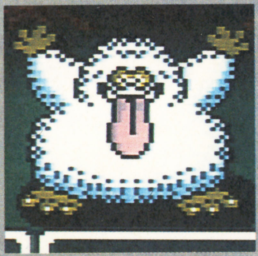


馬車を手に入れてから、わりと早めに登場するモンスター。マッドドラゴンの縮小版という感じか。比較的成長も早く、また敵全体への攻撃手段を持っていることからも、なるべく仲間にしておきたいキャラと言える。何も考えずに火を吐きまくろう。出現する場所はラインハット城の周辺などが挙げられる。名前はコドランなど。ちょっとヘンテコな感じだなあ。

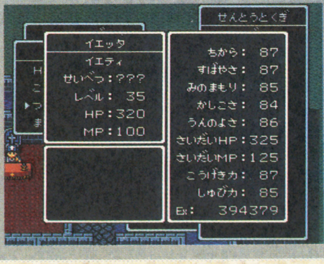


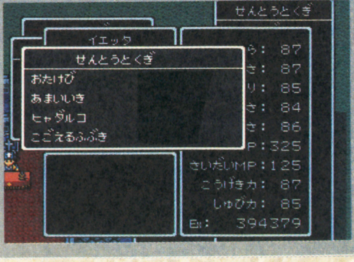


イエティ



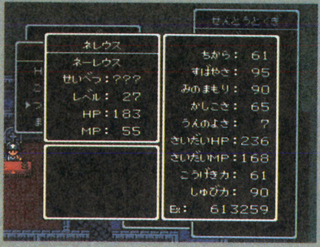
雪男、という感じのするモンスター。そのイメージ通りに「つめたいいき」から「マヒャド」まで、冷気系の特技を4つも持っている。それ以外にも、素早さがそこそこあるので、それを利用して、「おたけび」や「なめまわし」をするのもいい。HPが、かなり高めなので、仲間にしておくといいかも。出現場所はラインハット城の南あたり。名前はイエッタなど。

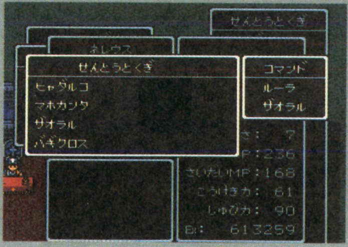




✸ネーレウス

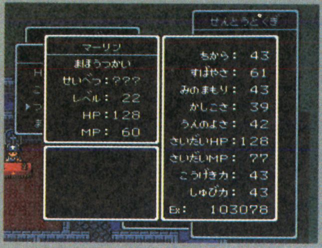
仲間になるモンスターの中で、唯一、海に棲息しているのが、このネーレウスだ。「まほうのジュウタン」を手に入れると、敵と出会わずに海の上を移動できるので、そこが盲点だったわけだね。こいつは、とにかく様々な戦闘特技を持っている。ただ、力が弱いので魔法に頼るのだけど、それにしてはMPが多くないので、そこがちょっと不安。名前はネレウスなど。

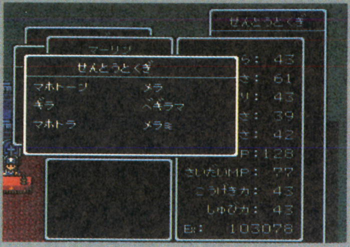




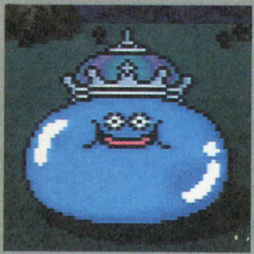
✸まほうつかい

それほど強い印象はない「まほうつかい」。事実、仲間にしてもHPやMPに不満があって、あまり育てようとはしないだろう。ただ、それでも使える呪文はわりと強力で、成長するに従って「ベギラマ」や「メラミ」などを唱えられるようになる。どちらかというと、お遊び的な要素の強いキャラかな。出現場所は、カボチの村の周辺。名前は魔術師的で、マーリン。

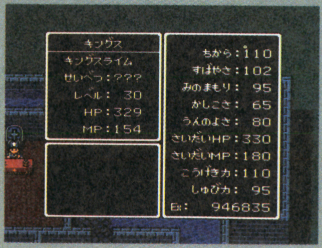


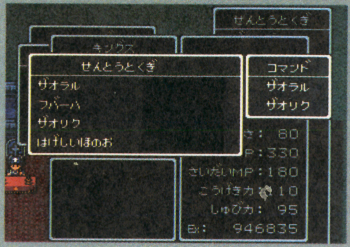


✸キングスライム



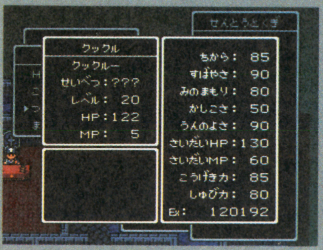
スライムの王様だから、キングスライムなのだろう。しかし、レベルは30が上限と、それほどの成長は望めない点がマイナス。それでも役に立つのは、戦闘特技が充実しているからだ。スクルトやフバーハ、ザオリク、いてつくはどうなど、パーティをサポートするのに申し分ない。もう少しMPがあれば、ねえ。出現場所はメダル王の島。名前はキングスなど。

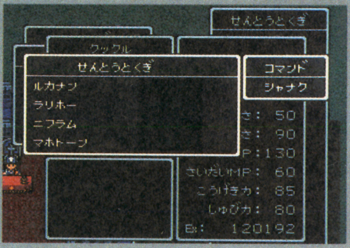




✸クックルー

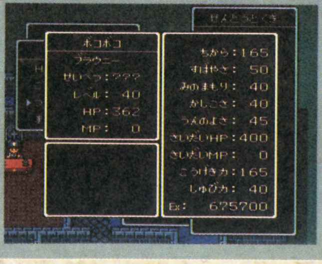
変な鳥。戦闘特技のルカナンやスクルト、マホトーンなどを見るとわかるように、攻撃補助呪文を得意としている。それに加えて、何とバイキルトまで唱えられるのだ。と書くと役に立ちそうだが、レベルの上限が20と低く、実はあまり使えないキャラなのであった。呪いを解く呪文・シャナクが唱えられてもねえ。ラインハット城の地下に出現。名前はクックルなど。

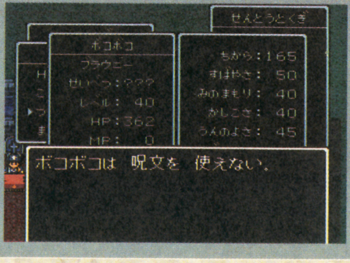




✸ブラウニー

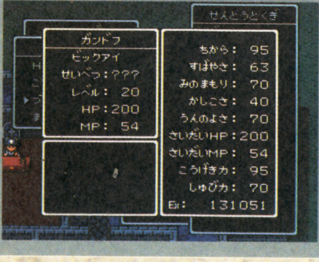
最初に仲間になったのが、このブラウニーだった、という人も多いだろう。そのときは、こいつを大事に育ててやろう、なんて思うのだが、あまりに使えないので、すぐに前線からはずされてしまう悲しきキャラ。HPは割と多めだが、力はあまり高くないし、戦闘特技がないのが致命的。オラクルベリーの周辺に出没。名前はブラウン、ボコボコ。実はあの武器が使える。

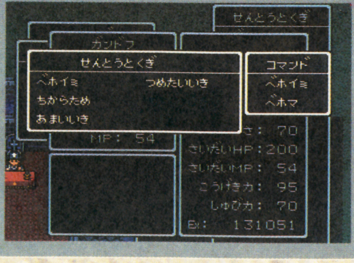




✸ビッグアイ

ヌボーっとしたヤツ。あまり役に立たない印象を与えがちな風貌だが、その通り。レベルの上限が20ということもあり、とても終盤では活躍することはできない。それでもベホイミやベホマを唱えられたりするので、中盤あたりの回復要員として馬車に乗せておくといいかもしれない。サラボナの周辺や、そこへ行く途中の洞窟などに出現する。名前はガンドフなど。





他にも仲間になるモンスターはいるのだ！

と、ここまでは「チゾットの村」までの展開で登場するモンスターを扱ってきたわけだけど、どうだっただろう。まだ彼らがパーティに加わっていないなら、先を急ぐことばかり考えず、ぜひ仲間にしてあげよう。そうすれば、進めてゆく上でずいぶんと楽になるだろうし、何といっても楽しいからね。

もちろん、それ以外にも得なことがあったりする。それは、つまり「アイテムの入手」。モンスターたちを全滅させると、アイテムを落としていってくれることがあるよね。その中には、とてもうれしいものがあったりするのだ。たとえば、ドラゴン・キッズは「いのちのきのみ」を残していったり、などなど。こういったことをチェックしながら遊んでゆけば、十倍も二十倍もドラクエⅤが楽しくなるはずだよ。ぜひ、実行してみてほしい。

さて、ここからは「チゾットの村」以降に登場する仲間モンスターについて。情報規制や誌面の都合から、それほどくわしくは書けないけれど、まあ読んでみてください。きっと参考になると思うよ。

スライムベホマズン

最初からベホマズンの呪文が唱えられるのが魅力的なキャラ。MPも異常なほど多いので、仲間にすると最高に役立つはず。

ケンタラウス

馬のような感じのキャラ。比較的、仲間になりやすいのが、うれしい。回復系の呪文が使えるので、パーティにいると楽だ。

オークキング

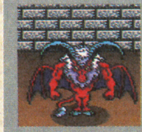
ザオリクが使えるのがうれしい。ベホマラーも、わりと役に立つかもしれない。オークスって名前が、何とも悲しいけどね。

アンクルホーン

レベル40が上限のくせに、HPもMPも十分。「おたけび」や「きあいため」あたりを使いこなせれば、わりと役に立つよ。

ゴーレム

力しか取柄がないキャラのように思えるが、そんなことはない。体力を回復できる「めいそう」はグー。最後まで役立つはず。



メッサーラ

わりと使えるモンスターだ。マホトーンやザキ、ラリホーマなんてあたりを使えるところに、このキャラのいやらしさがある。

ヘルバトラー

敵に回すと手ごわいことからも、このモンスターのありがたさがわかる。「かがやくいき」と「しゃくねつほのお」が売り。

メガザルロック

比較的、仲間になりにくいモンスター。「メガザル」や「ザオラル」、「いなずま」あたりを使える。レベルは20が上限だ。

ホークブリザード

「こごえるふぶき」を使える点がうれしい。しかしレベルは25までしか上がらないので、MPがちょっと不安な感じである。

アームライオン

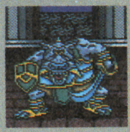
HPや力はあるけれど、といった感じのモンスターだ。「ちからため」や「かえんのいき」では後半戦が、かなりきついよ。

はぐれメタル

お馴染みのはぐれメタルも仲間になる。レベル７までしか成長しないけど、いるだけで満足。名前はハグりん、スタスタなど。

グレイトドラゴン

ドラゴンキッズの強化版という感じか。かなり使えるので仲間にするとお徳。レベル60が上限だけど、HPも500を越えるし。



ソルジャーブル

戦士系のモンスターだが、意外なことに攻撃補助の呪文をこなす。バイキルトとルカナンを使える点が非常にうれしいのだ。

エリミネーター

暗殺者との印象を受けるキャラだ。「みなごろし」は強いけど、非常にギャンブル的で、そうそう頼れない。名前はエミリー。

ミニデーモン

敵として出てくるとそうでもないが、仲間にして育てると強くなる。パルプンテとイオナズンがうれしい。レベル30が上限。

ギガンデス

育てるの非常に苦労するが、それなりのことはある。すばやく、しかも力があるのがいい。戦闘特技は、ひとつも持ってない。

キラーマシン

すばやさが今ひとつだが、力と身の守りは最高。レベルの上限は30だが、最前線で戦える強さを持っている。名前はロビン。

ライオネック

レベルの上限が23と、何とも中途半端な感じ。バギクロスやギガデインが魅力的だが、今ひとつ力強さに欠けるモンスター。

シュプリンガー

すばやく、また力も持っている。レベルを上げるとバギクロスを使えるようになる。MPがやや低いのが欠点と言えるかな。

ゴージャスなドラクエ・ライフを演出する

カジノ“オラクルベリー”情報局

ここからの２ページは、『ドラクエⅣ』で登場し、今回の『Ｖ』でさらにパワーアップされた「カジノ」について、いろいろと調べてゆくことにしよう。

『Ｖ』のカジノでは「グリンガムのムチ」などのように、かなりの枚数のコインを獲得しないと手に入らないアイテムが用意されており、かなり苦戦している人も多いんじゃないかな？　そこで、カジノ必勝法なるものを考えてみた。

もちろん、これを実行したからといっても、まったくハズレがなくなるわけではない。だけど、長い目で見れば、コインの枚数は必ず（少しずつでも）増えてゆくはずだ。あとは、これらの方法を、いかに役立てるか、である。まあ、いろいろと試してみておくれ（無責任）。キミはあの伝説の武器（？）「グリンガムのムチ」を手に入れることができるかな？

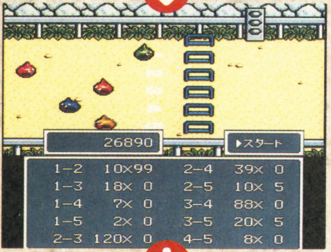
当たるかどうかはモンスター次第 格闘場は果して儲るのだろうか？

モンスター同士を闘わせて、どれが生き残るのかを当てるのが「格闘場」だ。やってみるとわかるように、これがなかなか難しい。同じモンスター同士の組み合せだからといっても、同じ展開になるとは限らないからである。また、賭けられる枚数がそれほど多くないことからも、一攫千金を狙うには適していない。

で、結論だが、コインを稼ぐことだけを考えたならば、この格闘場は向かない。言ってしまえば、リスクが大きすぎるのである。

もちろん、当たったコインをそのまま次の勝負に賭けるという「ダブルアップ（？）」も用意されているのだが、その選択はカードを見る前に行わなければいけないため、かなり危険。もしも、同じモンスターが４匹、なんてカードだったりしたら、涙が出る。

というわけで、これは単なる娯楽と考えたほうがいい。そういないと、生じた怒りをどこにぶつけたらいいのかわからなくなってしまうぞ（笑）。



↑スライムレースをはじめる前に、格闘場で１回遊ぶのがポイント。そうすると、スライムレースのオッズがいつも同じになってくれるのだ。オッズが同じなら当てやすくなるのは当然だね

千里の道も一歩からと言うとおり スライムレースが一番堅実な賭け

と、まあ、見出しにあるとおりなのである。が、だからといって、単にコインを賭けていれば儲るわけではないのだ。当り前のことだね。

レースがはじまる前に、オッズ（倍率の表）を見ることができる。これを参考にしながら、どのスライムが１位と２位になるかを予想するわけ。基本的な作戦は、倍率の低い組み合せを選択するのだが、それでもハズレることが、わりとあったりする。

相手は生き物（？）だから、そういった客観的なデータが100パーセントのものではないと頭ではわかっていても、ギャンブルは当たってナンボの世界なので、次第にどんなテを使っても勝ちたくなってくる。さてさて、そこで考案されたのが、つぎのやり方。

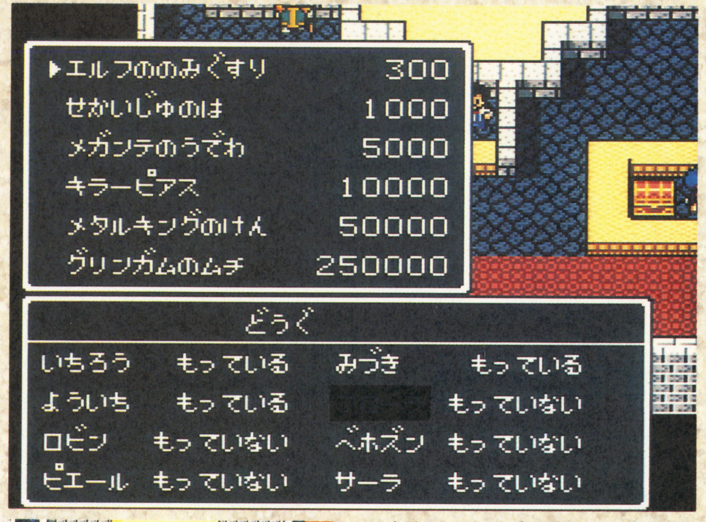
ズバリ、活きのいいスライムを見分けるのだ。レース開始前に、スライムが飛び跳ねているが、これをじっくりと観察しよう。で、よさそうなスライムを３匹ほどに絞り、その組み合せで３ヶ所に賭ける。これなら、単に倍率だけで考えるよりも効率は良くなるはずだ。試してみてほしい。

じつは、もうひとつ方法がある。まず、最初に格闘場へと足を運ばなくてはならない。ここでひと勝負。もちろん、これで儲ける気はないのだから、賭けるコインは１枚で十分。勝負がついたら、すぐにスライムのレース場へ行こう。そうそう、格闘場は、勝負中にＢボタンを押すと、途中で抜けられるので、時間をかけたくない人は、これを使ってもいいよ。

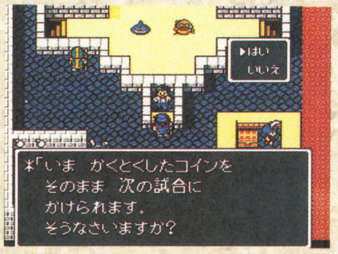
格闘場でコインを賭けたあとだと、なぜかスライムレースのオッズは、左の写真のように、いつも同じ。そう、ここに目をつけたわけだ。オッズが同じなら、レースの展開や結果も、それほど変わらないってわけね。

賭けるべきは「１－２」。99枚賭けだ。他にも２－５や３－５あたりがくることがあるので、そちらにも数枚、賭けておくといいかもね。１－２の倍率は10倍。つまり、当たると990枚ものコインが手に入ることになる。まあ、ハズレる場合もあるけど、結果的には増えてゆくので心配しないでね。

あとは、これをくり返すだけ。必ずレースの前に格闘場へ行くのがポイントだよ。では幸運を祈るっ！



↑カジノのコインはゴールドへと払い戻すことはできない。しかし、コインを貯めれば、このような豪華な品物にできるのだ。「エルフののみぐすり」は入手しやすい上に役に立つよ



↑格闘場は当たったコインをそのまま次の勝負に賭けることが可能。しかし、対戦カードが見られないので、時には泣きたくなることも…

↑レースのはじまる前に、スライムたちの調子を調べておこう。活きのいいヤツは、他のスライムよりも動きが活発なのだ。覚えておこうね

スロットマシンの絵柄を解析してみると

スロットマシンの絵柄を全公開！これを参考に出る台を見切るのだ

当たるようで当たらない。当たらないようで当たる。それがスロットマシンだ。で、結局、何十枚ものコインを吸い込まれてしまって悲しい気分にさせられてしまうのであった。そこで疑問がわく。果して、スロットマシンで儲けることは可能なのだろうか？

結論から先に言うと、出る。

しかし、必ず出るかと問われれば、神のみぞ知る、としか答えようがないのが現実。要するに、出るには出るが、かなり運の要素が強いわけ。スロットのドラムの回転数は、かなりランダムだ。しかも、ボタンを押してみたところで、その回転を止めたりはできない。それでも、当たる可能性を上げることができるのは確か。

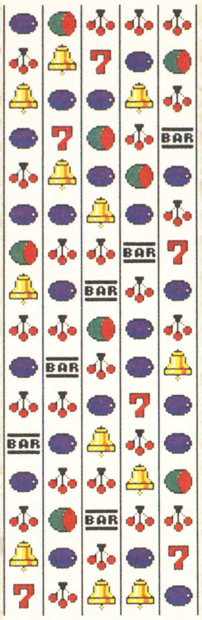
大切なのは、「出る台」を見極めることにあるのであった。

このページの右下を見てほしい。これはカジノにあるスロットマシン９台のドラムの絵柄のリストだ。こうやって見ると、自然にどの台のどの絵柄が揃いやすいのかが理解できるはず。狙うのは、やはり手ごろな10ドル台。となると、あの台が一番よさそうな感じがするね。試してみよう。

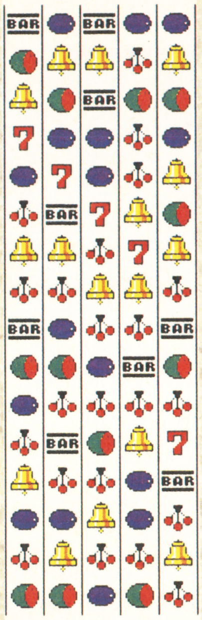
↑男なら（？）やっぱり７を揃えたい。下に掲載した絵柄のリストを見れば、どの台が７が出やすいかわかるはず。さあ、挑戦してみよう

↑100$台は、手持ちのコインがかなりある時に遊びたい。スイカやベルなどが揃いやすいけど…。真ん中のドラムのサクランボが邪魔だよ

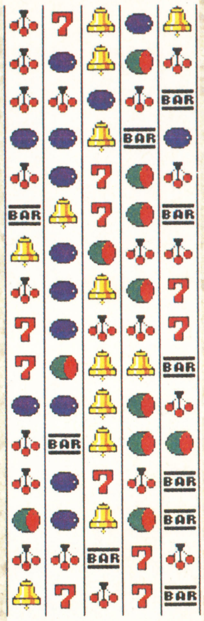
A 10$



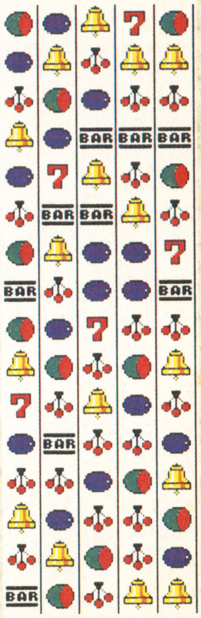
B 10$



C 10$



D 10$



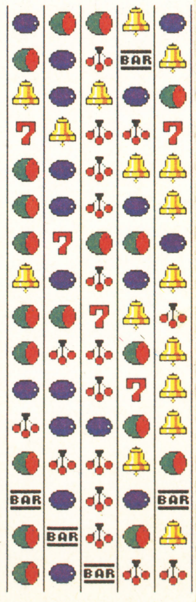
ゴールドが余って仕方がないなら100ドル台で豪遊するのもいいぞ！

ここで勘違いしてもらっては困るのが、「出やすい」台はあっても、必ず「出る」台ではないってこと。ある程度の投資は必要だし、それでも出なかったりすることだってあるのだ。それを頭に入れておこうね。

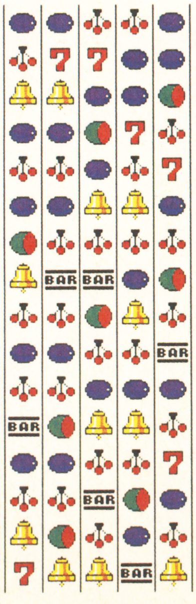
さてさて。ゲームも終盤に入り、ゴールドが余ってきたら、100ドル台に移ってみるのもいいかもしれない。こちらは、確率からいうと、10ドル台などに較べて、ワリが悪い。それでも、実際に７を４つ揃えた人がいるぐらいなのだから、望みはある。

スロットマシンのいいところは、画面を見ずにプレイでき、しかも勝負が早いことにある。コインに余裕のない人は避けたほうが無難であろう。

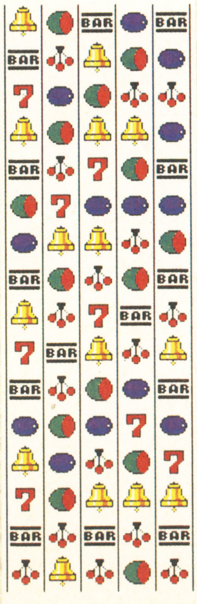
E 100$



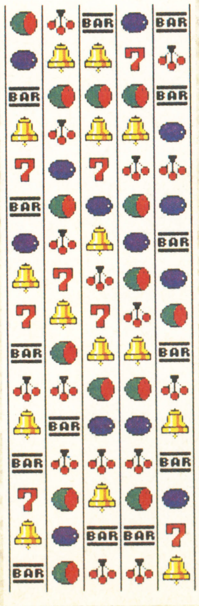
F 1$



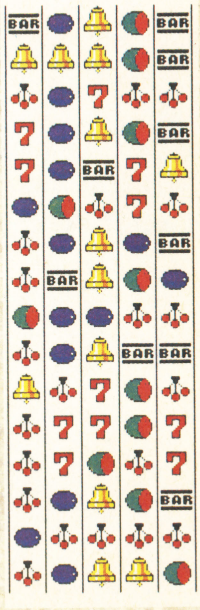
G 1$



H 1$



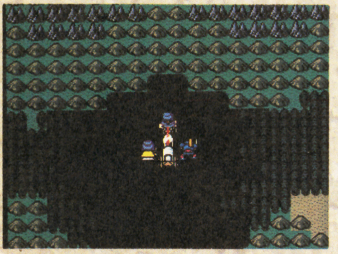
I 1$



最後は㊙情報を大公開だ！

解いてからはじめる秘密の迷宮！毒の沼地を歩きまわってみるのだ

最後のボスキャラを倒してエンディングを観る……。しかし、これで「ドラクエV」が終わったと思っていたら大きな間違いだ。エンディングを迎えたことでS－RAMにクリアしたというフラグが立つのだ。で、リセットするなりして、再びプレイを再開しよう。



↑どこ、とは書かないけれど、一度でも解いたことのある人ならば見覚えがあるはず。この毒の沼地を、とにかく歩きまわって入口を探そう

一見、何も変化がないと思えるかもしれないが、じつはこれで秘密の迷宮へ入れるようになったのである。

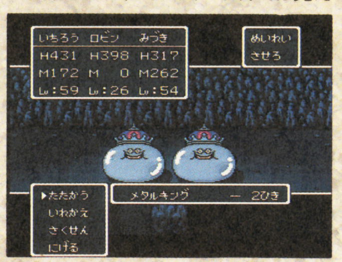
で、その入口なのだが、残念ながらハッキリと書くことはできないのだ。地上世界のどこかにある。

しかし、それだけでは不親切すぎるよね。そこでヒントを。

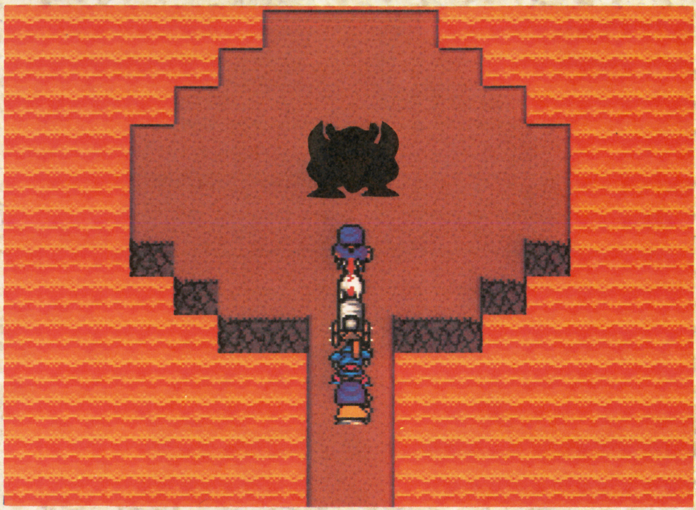
「どこかの毒の沼地の中に、その入口は隠されている」。

大切なのは、その入口が目には見えないって点。ただ、いちいち足元を調べたりする必要もない。その場所にキャラが重なると、自動的に迷宮の中へ入れるようになっているのだから。

さあ、早速キミも探してみよう。意外なところにあるぞ！



↑秘密のダンジョンの中には、おいしい敵や手強い敵、そしておいしいアイテムが盛りだくさん。いろいろと歩きまわってみてほしい



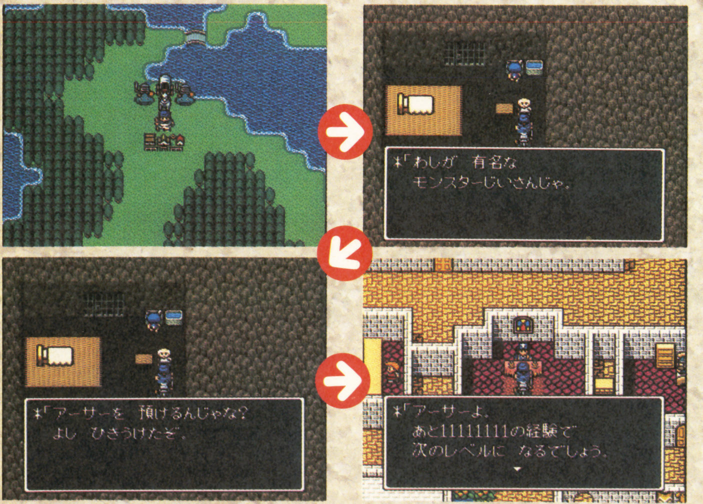
↑で、ボス的なキャラもいる。コイツは倒しても倒しても復活してくるので、何ターンで倒せるかを競ってみたりすると楽しいかも。また、育てた仲間の力試しにこのキャラを使うなんて方法もある。強くなったら、パーティの人数を減らして挑んでみるのもいいだろう

11111111の経験値なんて稼ぐのが大変そうな感じがするね

同じ種類のモンスターが2匹、仲間になったら、彼らをパーティに入れた状態で、モンスターじいさんのところ行こう。そこで同じ種類のモンスターのうちの1匹をパーティからはずし、そのあと、すぐに再び引き出すのだ。そうしてから教会へ行き、お告げを聞いてみると、神父さんは引き出したばかりのモンスターがつぎのレベルになるのに11111111もの経験値が必要だなんて言ってくる。ありゃりゃ、レベルアップが遠のいたなんて思ったら…。

↓まず、同じ種類のモンスターを2匹、仲間にしなくてはならない。写真では「スライムナイト」を2匹、引き連れているところだよ

↓で、モンスターじいさんのところへと行く。モンスターじいさんは、オラクルベリーやポートセルミなどの町にいるはずだ



↑その2匹のうちの1匹をモンスターじいさんに預け、そうしたらすぐに引き出し、再びパーティに加えるのだ。それから教会へ行こう

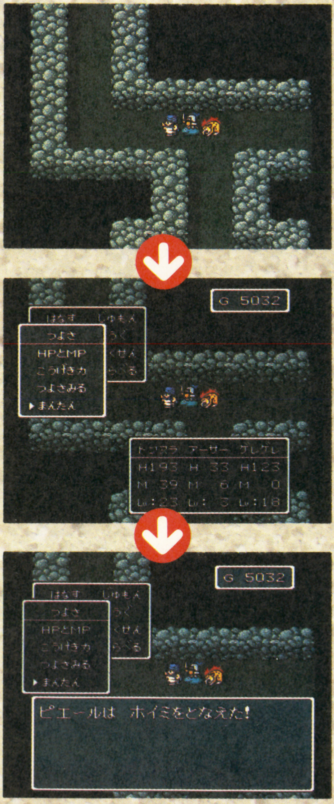
↑教会でお告げを聞いてみると…。えーっ、こんなにたくさんの経験値を稼がなくちゃならないの？ と思っていたら、実は…。ニヤリ

2匹のスライムナイトを仲間にし「まんたん」コマンドを使うと…

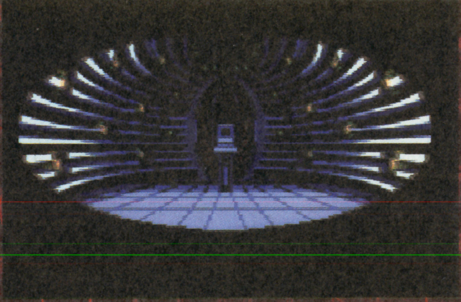
スライムナイトは、剣の腕前だけではなく、回復系の呪文も使えることから終盤近くまでは非常に役に立つモンスターと言えるだろう。しかし、それだけではなかった。スライムナイトを二匹、仲間にすると、MPを消費せずに体力を回復することができるのだ。

やり方は簡単。スライムナイトは、ラインハットの城の近くで出現しやすいので、そこで一匹めのピエールと二匹めのアーサーを仲間に加えよう。これで条件は揃った。あとは、「まんたん」のコマンドを選択するだけでいい。ピエールのMPが消費されて仲間の体力が回復されてゆくのだが、そのMPがゼロになっても、ピエールは回復呪文を唱え続けてくれるのだ。

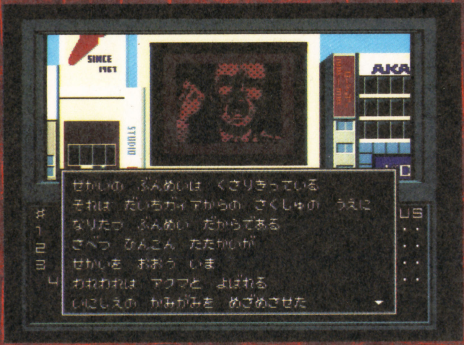
外や馬車が入れる洞窟なら、ピエールとアーサーがどこにいてもOK。しかし、3人しか入れないような洞窟では、アーサーだけは必ずパーティに入れるようにしよう。そうすれば、ピエールは洞窟に入っていなくても、なぜか回復してくれるのであった。



↑スライムナイトのピエールとアーサーを仲間にしよう。ピエールは馬車の中でもいいが、アーサーは外へ。馬車が入れるダンジョンならば、ふたりとも馬車に入れておいても大丈夫なのだ



真・女神転生



malín-kalin

STAFF

● PRODUCER ● NIINO YOHSUKE ● CHIEF PROGRAMER ● OKADA KOHJI ● CHIEF DESIGNER ● KANEKO KAZUMA……………………

TOKYO FIELD MAP

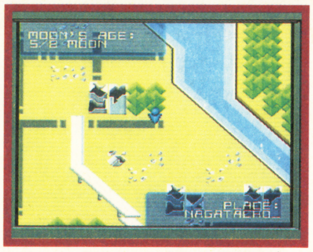
２Ｄのフィールドマップは合計で４枚ある。最初の吉祥寺、新宿、大破壊後の東京全域、そしてあと１枚だ。ここでは２番目の新宿と、３番目の東京全域の２フィールドを掲載する。

新宿のスタート地点は、千駄ケ谷にある秘密研究所だ。吉祥寺からここへ転送される。わりと広いフィールドだが、３Ｄの数は少ない。エリアは新宿から赤坂までで、移動範囲内には市ヶ谷、四ッ谷などもある。東京の中心地がそのまま舞台となっているのだ。

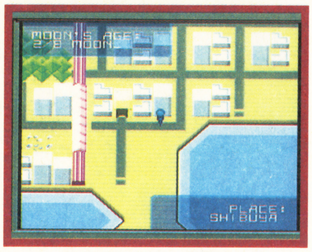
新宿から金剛神界を経て舞台は大破壊後の東京へと移る。新宿もすでに東京西部の一部にすぎず、山手線の内側全体（東の方はややはみ出している）が舞台となる。かなり広い範囲だが、ところどころ分断されており、地上を歩いただけでは全域を回ることはできない。

中央に見えるのがミサイルによるクレーターで、その近くもほとんど瓦礫と砂漠化してしまっている。また本来の東京の地形は大幅に変わり、かなりの部分が水没している。神楽坂など水の中だ。

マップ上には街、入口についてはナンバーを入れた。今回は⑮、⑯の上野、秋葉原まで３Ｄマップを紹介した。Ａ～Ｄは四天王の館だ。現われる敵は強力だ。



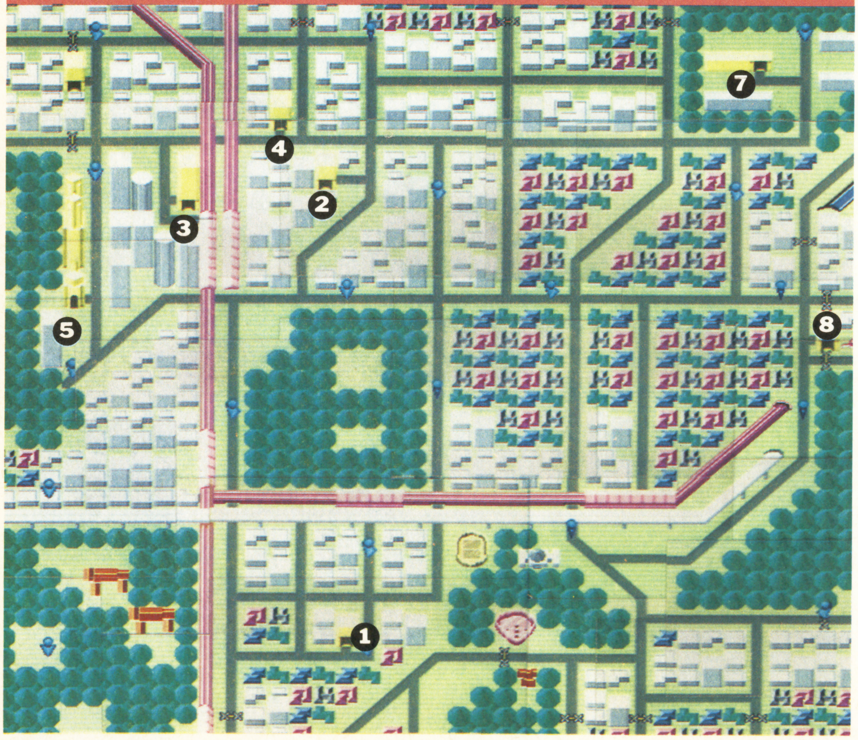
↑何もない場所をあるいて、そこが何という名の街だったのかを調べるのも面白い

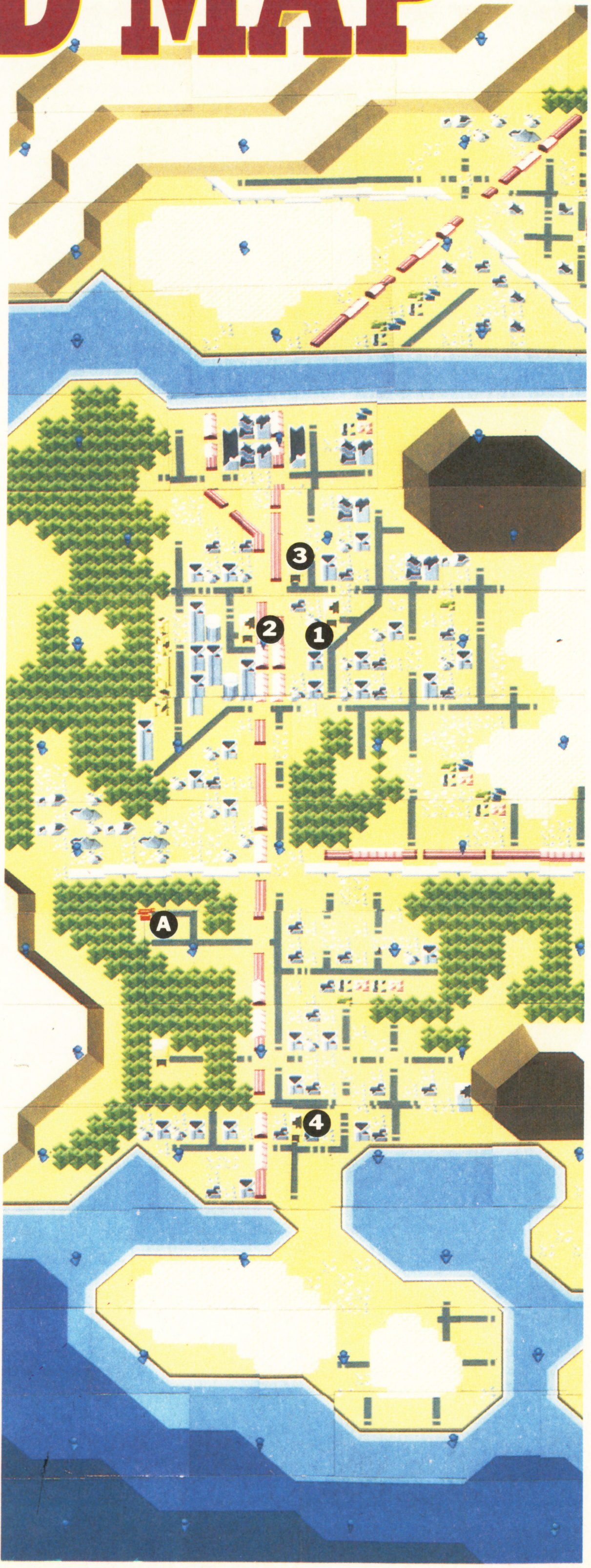


↑特定の条件を満たすと、瓦礫と化した街は復興していく。おまけが用意されているぞ

199X年・東京・新宿方面

①秘密研究所　②新宿東入口　③新宿西入口
④アルト前　⑤都庁前広場　⑥オザワの隠れ家
⑦市ヶ谷駐屯地　⑧大使館通路入口





20XX年・大破壊後・東京

①新宿東入口
②新宿西入口
③アルト前
④渋谷
⑤六本木結界出入口
⑥六本木
⑦地下道出入口
⑧銀座
⑨旧警視庁
⑩東京タワー
⑪品川地下道出入口
⑫品川
⑬池袋地下道出入口
⑭池袋・スガモプリズン
⑮上野
⑯秋葉原
⑰東京デスティニーランド
⑱カテドラルカオス
⑲カテドラルロウ
Ⓐ増長天の館
Ⓑ項目天の館
Ⓒ、Ⓒ'毘沙門天の館
Ⓓ、Ⓓ'持国天の館

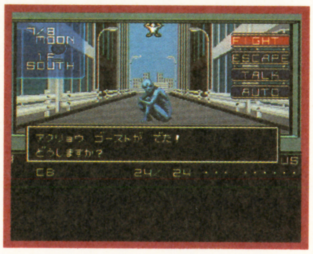
吉祥寺全域

ゲームスタートから序盤戦の舞台である。とりたてて複雑な謎解きやイベントはなく、メッセンジャーの言葉に従って進めていけばよい。

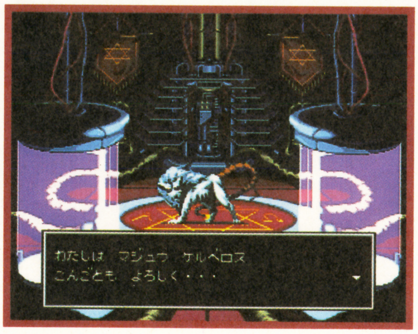
最終的にエコービルからドウマンとの戦闘を経て、新宿方面へ行くことになる。戦うボスキャラはオリアス、アマノサクガミ、ドウマンの3体だ。アマノサクガミを倒した時点で飼犬のパスカルがついてくる（2択）が、連れたまま邪教の館へ行くと、どんな悪魔でも合体させてケルベロスを造りだすことができる。レベルは42だがイベントキャラクターなので、レベルに関係なく仲魔にすることができる。

また、骨董屋は2回目の夢以降、ガンショップとなるが、新宿にはガンショップがないので、早めに買っておくようにしよう。

エコービルの宝箱は貴重なアイテムが多い。ドウマンを倒した後にでもきっちり取っておいたほうがいいだろう。

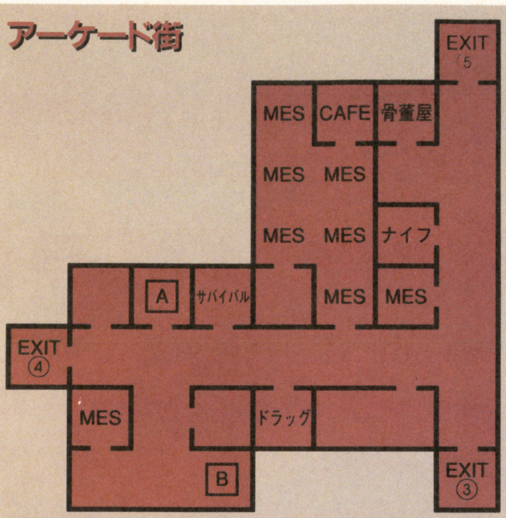


↑2度目の夢を見た後から敵が出現するようになる。1人だけだと全滅しやすいので、すぐにアーケードへ行って装備を整えよう

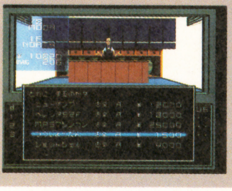


←ケルベロスがいなくてはドウマンとの戦いに苦しめられる。パスカルを連れて邪教の館へ行き、適当な仲魔と合体させよう

アーケード街

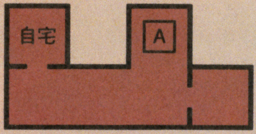


スタートしたら最初に行かなくてはならないのがCAFE。B地点ではガキがいるが、戦うことはできず、アタックナイフをもらうだけである。A地点にはカオスヒーローがオザワ一味にヤキを入れられているが、これはロウヒーローがパーティに加わった後のイベントだ。ショップはいくつもあるが、まず主人公の防具系をきっちり揃えておこう。骨董屋で買えるガンは、その後でもいいだろう



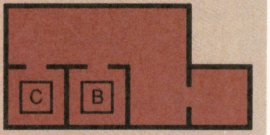
←ガンといっしょに弾を買うことも忘れずに

主人公の自宅



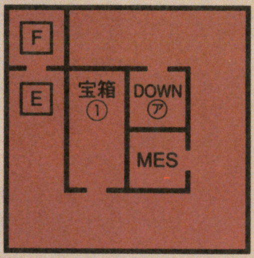
自分の部屋にあるコンピュータは、アクセスするとマニュアルを読むことができる。Aにパスカルがいる

幼なじみの家

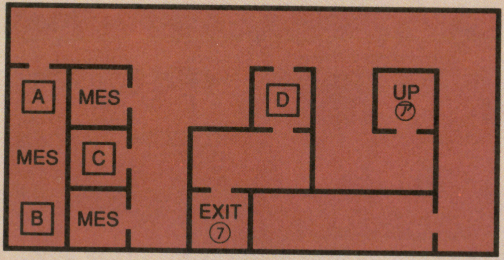


Bに父親、Cに少女がいる。少女は2度目の夢の後、新宿へ行ったきり行方不明になってしまう

病院（2階建）

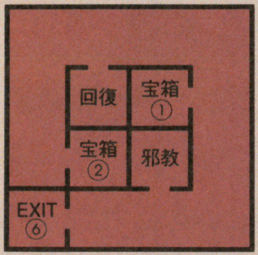


2F 宝箱①には強さの香が入っている。Fには院長（オリアス）が待っている



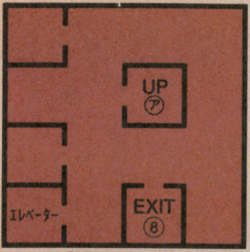
1F Cには悪魔召喚プログラムを作ったSTEVENがいる。彼に会えば異変の真相が少しだけわかる。ゲームのセーブのほか、院長室のドアを開けてくれたり、デビルアナライズプログラムももらえる

井の頭公園の建物

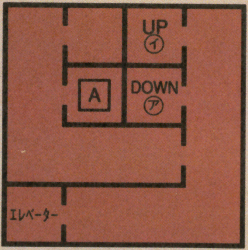


宝箱①にはマグネタイトが400、②には傷薬がある。吉祥寺の邪教の館はここだけだ

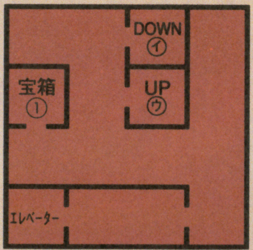
エコービル（5階建）



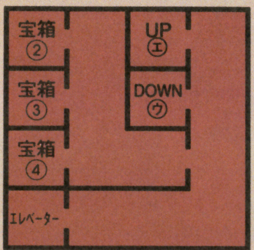
1F 階段とエレベーターがあるが、どちらから進んでも構わないのだ



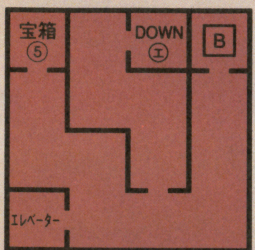
2F Aは敵が出現するポイントだ。どうしても戦いたい人だけどうぞ



3F 宝箱①にはアメジストが入っている。貴重な宝石だけに、必ずもらっておこう



4F 宝箱②は速さの香、③は¥4800、④は知恵の香がそれぞれ入っている



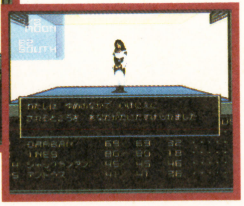
5F 宝箱⑤は運の香。ドウマンはB地点にいる。その手前にはなぜかゆりこが……

秘密研究所〜新宿

転送先の秘密研究所を出て、新宿の街へと進む。ここは前半戦の拠点となる街であり、さまざまなイベントが待ち受けている。

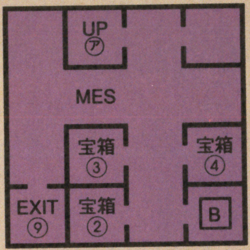
巨大な地下街には多くの施設類がある。ポイントとなるのは中央下のBAR。レジスタンスのメンバーと会うために必要なBARのマッチをくれるのだ。

↑BARでバーテンダーの質問に答えるとマッチをくれる

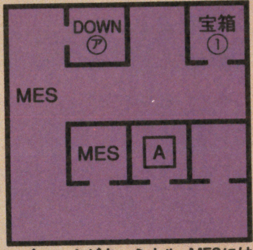


↓レジスタンスのリーダーは夢のいけにえの少女だった

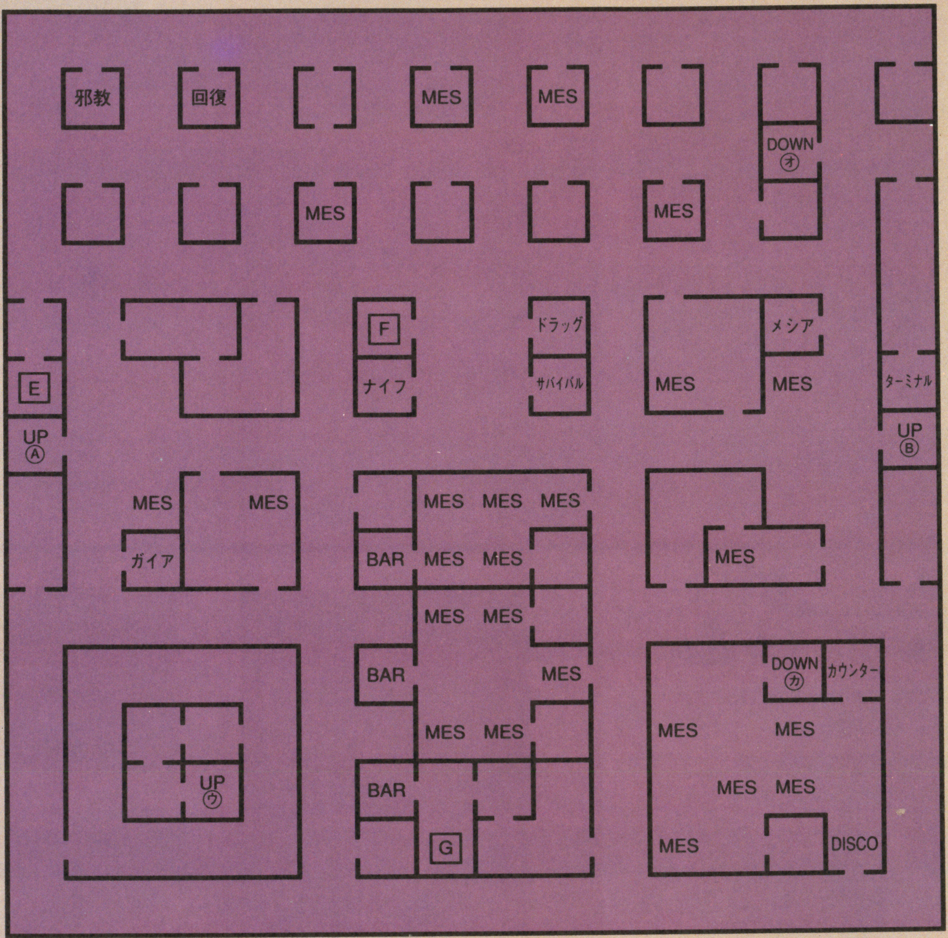
秘密研究所（2階建）



1F 宝箱②はマグネタイト320、③は体力の香、④は運の香が入っている



2F Aがターミナル。MESには護衛役のオークが1体出現する。宝箱①にはマグネタイト



新宿 1F

マップを見ての通り、新宿には多くの施設、ショップ、メッセンジャーがいる。役に立つ情報とそうでないものがごっちゃになっているが、いずれも確認しておいたほうが面白かろう。

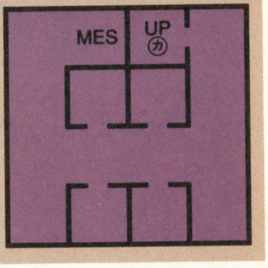
ショップではとりあえず主人公だけでも強い装備に変えておこう。ロウ、カオスヒーローやヒロインは後回しでもいい。もちろん防具を優先だ。

回復系の施設も3つ用意されている。この時点ではどこで回復しても額は変わらないだろう。もっとも仲魔の属性にもよるのだが。

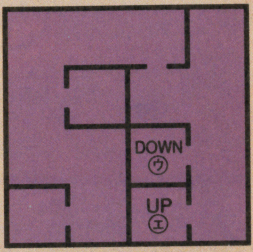
地上へ出る2つの階段のほかに昇り1つ、下り2つの階段がある。それぞれ右のマップへ通じる階段だ。いずれもわかりやすい場所にあるので、迷わされることはないだろう。

E地点は敵出現、Fはメッセンジャー、Gにはゆりこがいるが、レジスタンスのアジトが使えなくなった後は、ここが拠点となる場所だ。

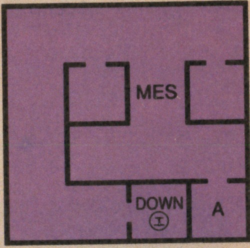
ディスコの地下



ヤクザの事務所



1F

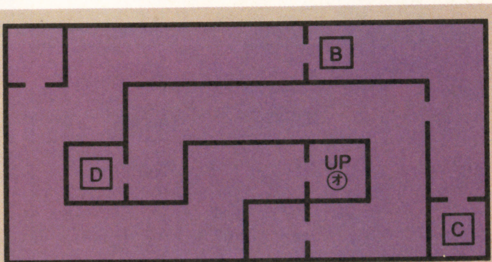


2F

Aにヤクザの親分がいるが、この時点では何の情報も得られない。この事務所は大破壊後になって初めてイベントがある場所なのだ

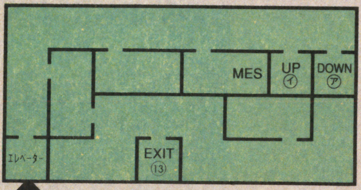
レジスタンスのアジト

Bはチェックポイント。BARのマッチを持っていないと通してもらえない。Cにヒロインがいる。話しを聞いて進もう。Dは敵の出現ポイントだ。試しに行ってみるのも面白い？

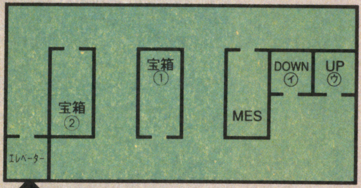


市ヶ谷〜アメリカ大使館ほか

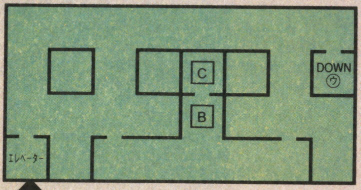
市ヶ谷駐屯地（地下1階、地上3階建）



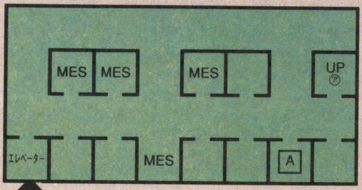
1F エレベーターで進むのが便利だ



2F 宝箱①は運の香、②は¥8000だ



3F ゴトウはCにいる。返事はどうするか？



B1F 3人の少女を助けると、LAWに傾く

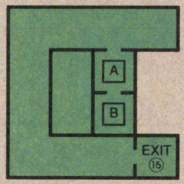
右の都庁前広場でゆりこにさらわれたヒロインを助けだす。

その後、レジスタンスのBARで2人のヒーローと別れ、新たにヒロインとのパーティを編成する。目的は東京の異変を起した張本人、ゴトウ戒厳令司令官とトールマンアメリカ大使と会うことだ。

どちらから先に行っても構わない。最終的にはどちらかの側に立つか、両方とも倒してしまうことになる。そしてミサイルが…。

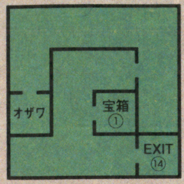
←公開処刑場ではヒロインを助けるために戦わなくてはならない。アギラオが使える悪魔が必須だ

都庁前広場



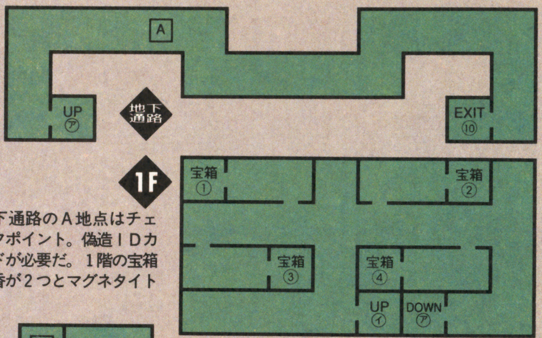
Bが公開処刑場だが、入ることができるのはヒロイン処刑の情報を聞いた後

オザワの隠れ家

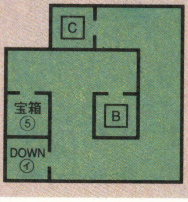


オザワはベイコクを召喚する。ハンマの魔法がないと苦戦は必至だ

アメリカ大使館（2階建）



地下通路のA地点はチェックポイント。偽造IDカードが必要だ。1階の宝箱は香が2つとマグネタイト



2F 宝箱⑤は¥6720、Bにはアメジストが入っている。Cにトールマンがいる。彼はいきなりゴトウを倒してくれと頼んでくる。1度断ると頭を冷やしてこいと言うが、2度目はトールに変身し、戦闘に入る

各種魔法一覧

主人公以外の人間と仲魔たちが使える魔法をすべて紹介する。『真・女神転生』は魔法そのものの持つ意味合いがずいぶん大きくなっている。敵に対する相性が厳格に設定されている分、直接攻撃だけじゃ大ダメージを負ってしまうことが多いのだ。効果的な魔法を使ってうまく戦おう。

←ジオンガがヒット。オンコットの動きを1ターン封じる

↑トラポートとトラエストの違いに注意。トラポートが便利

名称	相性	攻撃力	対象	MP
アギ	火炎	23	敵1体	3
アギラオ	火炎	64	敵1体	7
マハラギ	火炎	19	全員	5
マハラギオン	火炎	50	全員	9
ブフ	氷結	15	敵1体	3
ブフーラ	氷結	40	敵1体	8
マハーブフ	氷結	12	2〜8	6
マハブフーラ	氷結	32	2〜8	11

名称	相性	攻撃力	対象	MP
ジオ	電撃	19	敵1体	4
ジオンガ	電撃	55	敵1体	9
マハジオ	電撃	16	3〜6	7
マハジオンガ	電撃	41	3〜6	12
ザン	衝撃	18	敵1体	2
ザンマ	衝撃	50	敵1体	5
マハザン	衝撃	14	全員	4
マハザンマ	衝撃	38	全員	7

名称	相性	攻撃力	対象	MP
リムドーラ	衝撃	80	全員	8
テンタラフー	神経	44	全員	14
メギド	万能	70	全員	15
メギドラオン	万能	85	全員	30
ハンマ	破魔	16	2	5
マハンマ	破魔	12	全員	10
ムド	呪殺	16	2	3
ムドオン	呪殺	12	3〜5	9

金剛神界

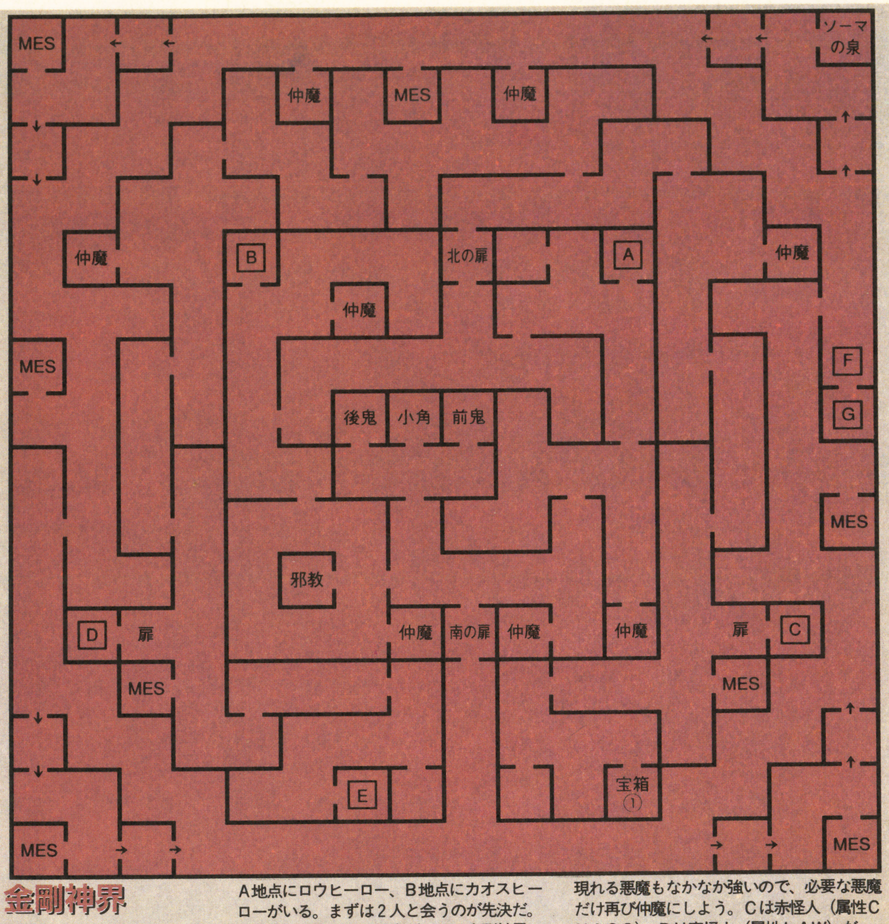
トールのミサイル攻撃により東京は壊滅した。主人公はヒロインの最後の魔法力によって、金剛神界へと飛ばされる。

金剛神界を支配するのは役小角（えんのおづぬ）だ。ゼンキ（前鬼）とゴキ（後鬼）を従えている。

ここでは役小角の言葉に従って行動しなくてはならない。いっしょに飛ばされた2人のヒーローと出会ったら、さまざまな命令が出される。南東の端にあるソーマの泉からソーマを汲んでこい、2人の怪人からいい武器を手に入れてこいなどだ。いずれの課題もクリアしなくては先へ進むことができない。

最後はF地点で戦闘後、地上へ戻ることになる。

↑2人のヒーローたちと東京での仲魔たちが飛ばされている。1人の時は全滅しやすいので、ゼンキに会ってセーブしておこう



金剛神界

A地点にロウヒーロー、B地点にカオスヒーローがいる。まずは2人と会うのが先決だ。"仲魔"に東京での仲魔がいる。金剛神界に現れる悪魔もなかなか強いので、必要な悪魔だけ再び仲魔にしよう。Cは赤怪人（属性CHAOS）、Dは青怪人（属性LAW）だ

名称	MP	効果
ドルミナー	3	敵を眠らせる(SLEEP)
シバブー	3	敵を金縛りにする(BIND)
プリンパ	2	敵を混乱させる(PANIC)
パピルマ	2	敵を至福状態にする(HAPPY)
マリンカリン	6	敵を魅了する(CHARM)
マカジャマ	4	敵の魔法を封じる(CLOSE)
マカトランダ	2	敵のMPを吸い取る
タルンダ	4	敵の攻撃力を下げる
ラクンダ	4	敵の防御力を下げる
スクンダ	2	敵の命中率を下げる
タルカジャ	4	全員の攻撃力を上げる
ラクカジャ	4	全員の防御力を上げる
スクカジャ	2	全員の命中率を上げる

名称	MP	効果
マカカジャ	3	全員の魔法防御力を上げる
テトラジャ	3	特殊攻撃を防ぐ
マカラカーン	2	敵の魔法をはね返す
テトラカーン	2	敵の直接攻撃をはね返す
ディア	6	1人のHPを回復（少）
ディアラマ	4	1人のHPを回復（大）
ディアラハン	2	1人のHPを回復(満タン)
メディア	4	全員のHPを回復（少）
メディアラハン	4	全員のHPを回復（大）
パトラ	2	1人の悪状態を回復
ペンパトラ	4	全員の悪状態を回復
ポムズディ	4	毒を中和する
パララディ	6	マヒを直す

名称	MP	効果
ペトラディ	10	石化を直す
リカーム	12	DYINGの仲間を復活
サマリカーム	24	DEADの仲間を復活
リカームドラ	8	全員を全回復。術者死亡
マカトラ	10	MPを10ポイント与える
マッパー	2	自分の周囲マップを表示
トラエスト	6	3Dの侵入地点へワープ
トラポート	6	最終セーブ地点へワープ
トラフーリ	2	戦闘から必ず脱出する
エストマ	6	低レベルの敵出現を抑える
サバトマ	8	戦闘中に仲魔を召喚する

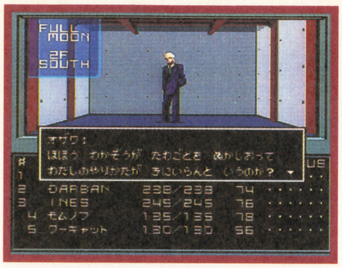
新宿

[マップはP53を参照のこと]

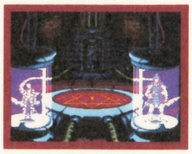
金剛神界から東京へ帰還したが、そこは廃墟だった。しかも主人公たちがすごしていた時代から30年の月日がたっていた。貨幣単位は円からマッカに変わり、カオスヒーローの宿敵オザワが新宿を支配している。

マップそのものは入口がやや変わった程度で、地下街そのものは変化がない。ショップも位置は同じで、名前が違うだけだ。

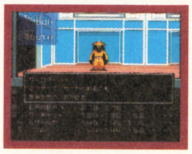
ディスコの地下にいるメッセンジャーにオザワの悪い評判を聞き、元ヤクザの事務所ビルへ行く。オザワはそこにいるのだ。



↑オザワは力をつけ、新宿の支配者へと成り上がった。カオスヒーローの怒りが爆発する



←邪教の館で悪魔と合体するカオスヒーロー。これでオザワが召喚するタケミカヅチに対抗できる。倒した後、カオスヒーローは一人去る



←サイコダイバーを助けだしておかないと渋谷で少女の精神世界に入ることができない。彼は古銭収拾家がいたBARで酒を飲んでいる

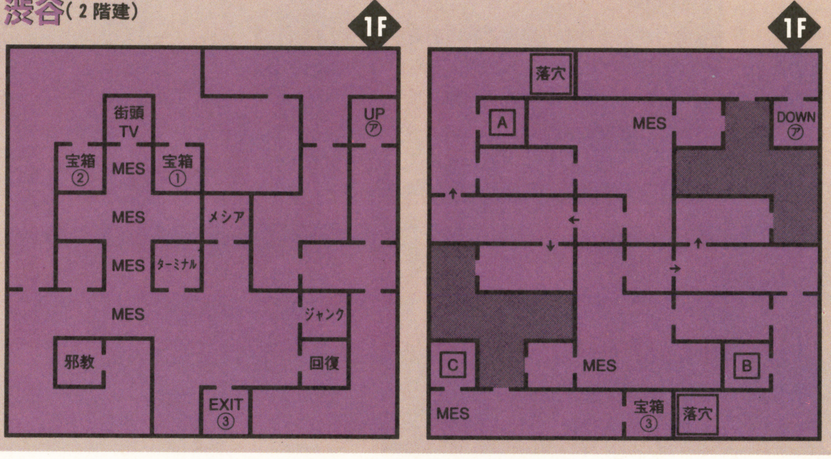
渋谷〜少女の精神世界

2Dフィールドを歩いていると、満月のたびに女性の悲鳴が聞こえてくる。主人公の体力を奪ってしまうこの悲鳴は、渋谷にその正体がある。

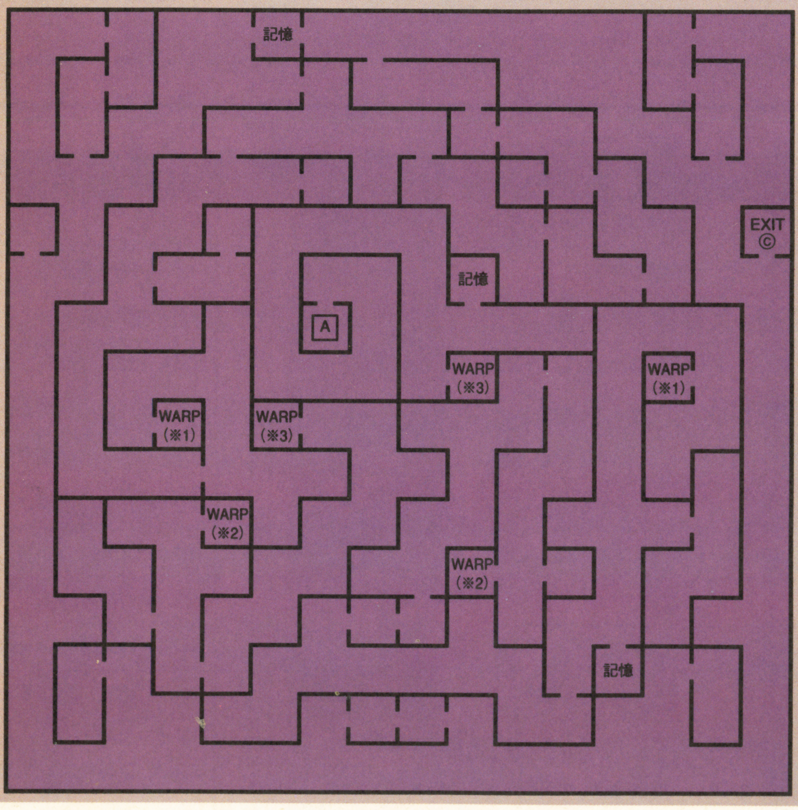
メシア教徒の街である渋谷には本物のメシアがいるという。しかし、悪魔が憑りつき、軟禁されているというのだ。2階に縛られているその少女こそ、かつて主人公と行動をともにしたヒロインだ。何らかの力がはたらいて転生したらしい。

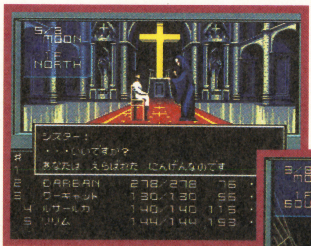
彼女を助けだすにはサイコダイバーの力が必要だ。新宿でオザワの手先として働かされていた彼なら、精神の中にもぐりこんで異常を見つけだすことができる。

渋谷（2階建）

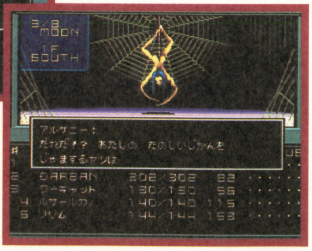


少女の精神世界





←少女の記憶は3つある。これは最後の記憶だ。転生した彼女は、メシアとなるべく生まれてきたらしい。そのことをメシア教会のシスターから教えられている



→アルケニーの姿は異様である。ぱっと見はきれいかもしれないが、全身から邪悪な雰囲気を漂わせているように感じる。ひっくり返して糸が出ている部分を見てみたい!?

サイコダイバーは元レジスタンスのアジト、ヒロインがいた部屋の中にいる。しかしここは檻になっていて、オザワを倒した後じゃないと助けだすことができない。助けた後、彼は新宿の北よりのBARに行っている。彼に会えば少女を助けることを約束してくれる。

渋谷に戻り、少女の部屋へ行くと、サイコダイバーはすでに待っている。いよいよ少女の精神世界へダイブだ。

精神世界は最初の夢と同じようなぼやけた世界だ。普通の3Dとは異なり、宝箱やメッセンジャーなどはいない。そのかわり、少女の記憶がところどころにあり、ヒロインであることをうかがわせる。

3回ワープし、奥のアルケニーの部屋へと進む。いわゆるクモ女とはイメージの異なるデザインだ。

アルケニーを倒してスタート地点へ戻れば精神世界から脱出する。ヒロインは復活し、パーティに加わるのだ。

六本木

新宿から東に進み、砂漠化したフィールドを北に進むと六本木の街がある。ここは結界が張られており、そのまま街の中に進むことはできない。結界の西にある建物から地下道を通り、結界中に入って、街へと行くのだ。

街のA地点にフシギな少女がいる。アリスと名乗るその少女は、主人公たちを気にいり、街を支配する赤おじさんに会ってほしいと頼む。

3階の赤伯爵の部屋にはアリスが待っている。アリスは主人公たちにヒランヤを買ってきてほしいと懇願する。新宿のジャンク屋で売られているのだ。

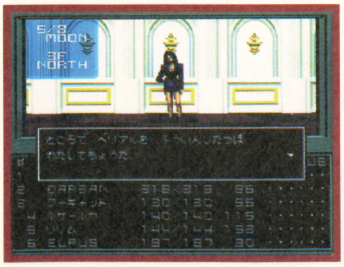
↑唐突に出現する少女アリス。『真・女神転生』のキャラクターとしては特異な存在といえよう

ヒランヤを届けた後、アリスはもう一つお願いをする。それは「死んでくれないか」という突拍子もないものだ。もちろん聞き入れることはできない。

するとアリスは泣き出し、赤伯爵はその正体を現す。ベリアルだったのだ。

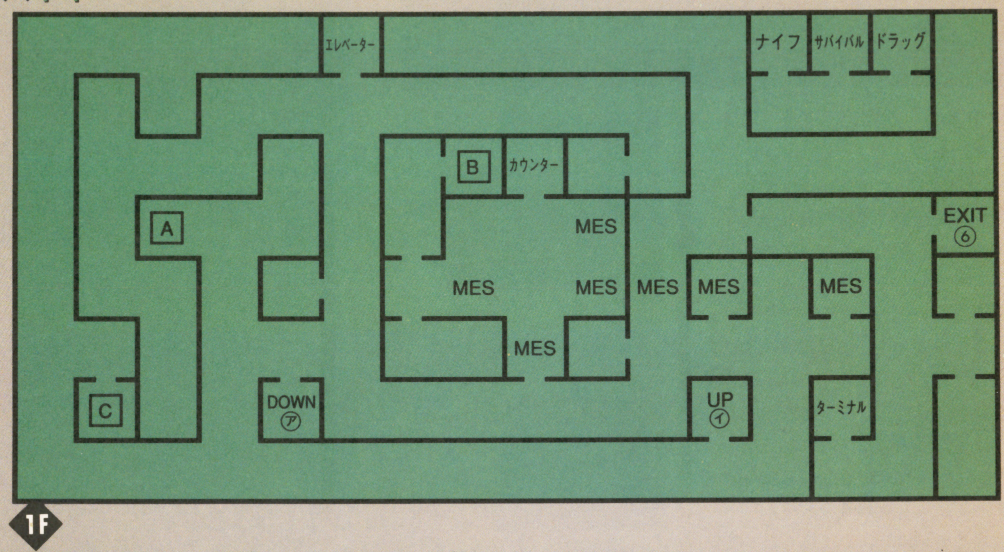
ベリアルとはまともに戦っても勝てない。攻撃がいっさい効かないのだ。しかし脇見の壺を持っていれば話は別。何もせずに封印できるのだ。

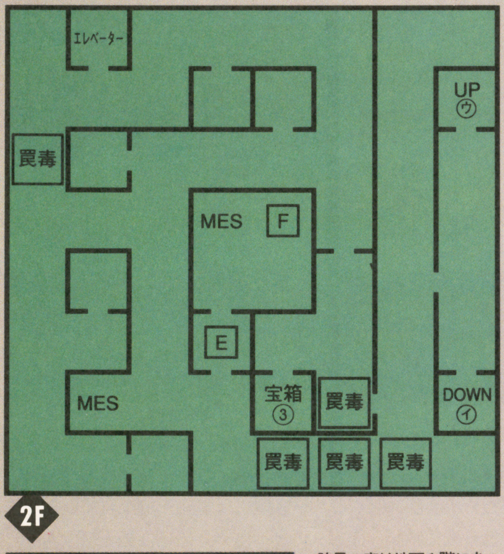
部屋を出ようとすると、黒男爵が一行の前に立ちはだかる。そこでロウヒーローは命を失ってしまう。

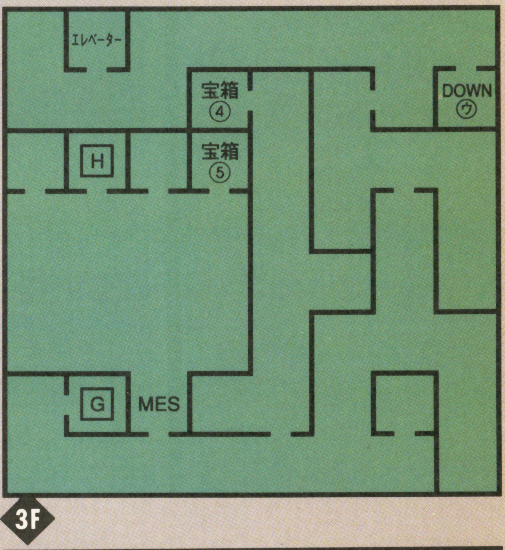


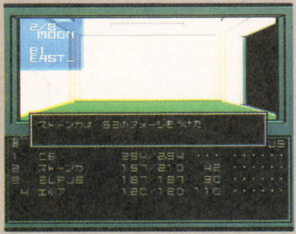
↑ベリアルを封じこめた壺はゆりこが持っていってしまう。受け渡しを拒むと全員BINDに

六本木(地下1階、地上3階建)

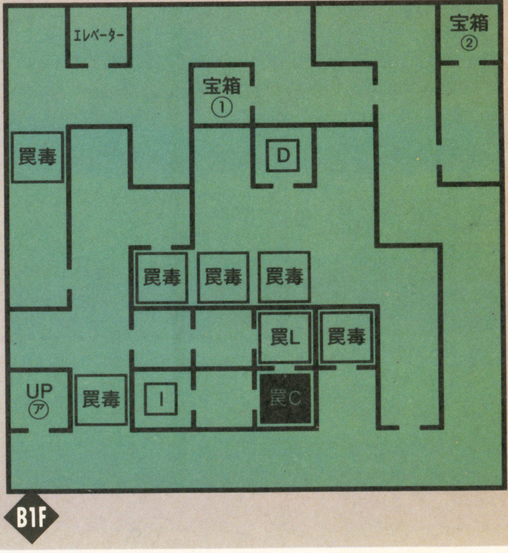




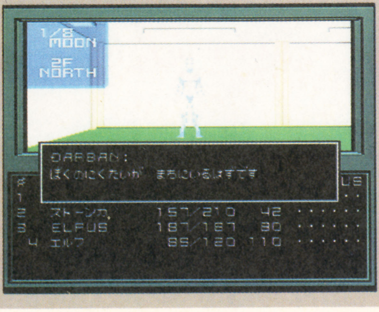




←脇見の壺は地下1階にある。あたり一面トラップばかりなので、気をつけて進もう。できればコアシールドをかけてから進みたい。なお、新宿クリア前に脇見の壺を手に入れるとオザワと戦えなくなる。一度捨てても再び宝箱の中に入っているのだ



→ロウヒーローの魂を救うには黒男爵＝ネビロスを倒さなくてはならない。地下1階のD地点にいるので、体勢を整えて挑もう



六本木地下道

ベリアルとネビロスを倒すことで、六本木の結界は消え、街の右上にある入口に入ることができるようになる。

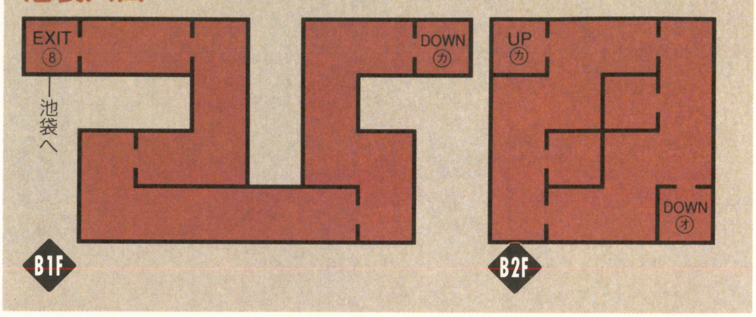
ここは中盤戦の重要な分岐点だ。

六本木から入った先は下の2階層のフロアがあり、その下の地下3階が地下道の交差点になっている。それぞれどこにつながっているかはマップに記した通りだ。どこからでも順不同で進むことができるが、これはA～Cでのイベントを参考にして進んだ方がいいだろう。何をなすべきか、これらのイベントが教えてくれる。

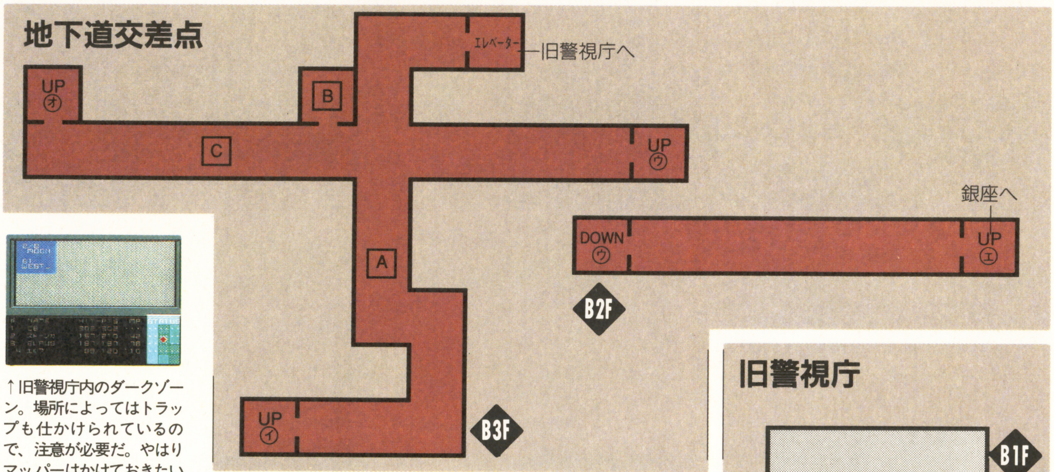
出現する敵はいよいよ強くなっている。少しでも強い仲魔を造ろう。

←STEVENと再会。彼は30年前と変わらない

池袋入口

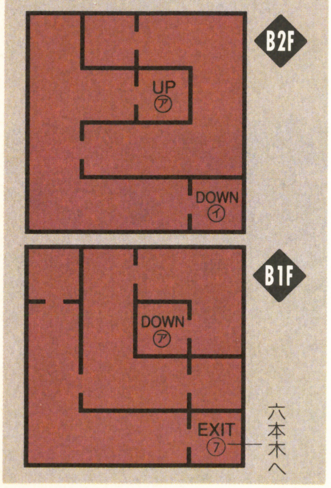


地下道交差点



↑旧警視庁内のダークゾーン。場所によってはトラップも仕かけられているので、注意が必要だ。やはりマッパーはかけておきたい

六本木入口



旧警視庁

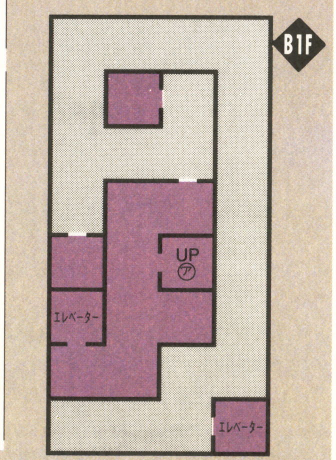
六本木の地下道交差点からは地下1階に、いったん銀座に出て地上から回れば1階に入る。どちらの手順を踏んでも構わないが、やはり先に銀座へ進み、セーブしてから改めてここへ来る方がベターだ。

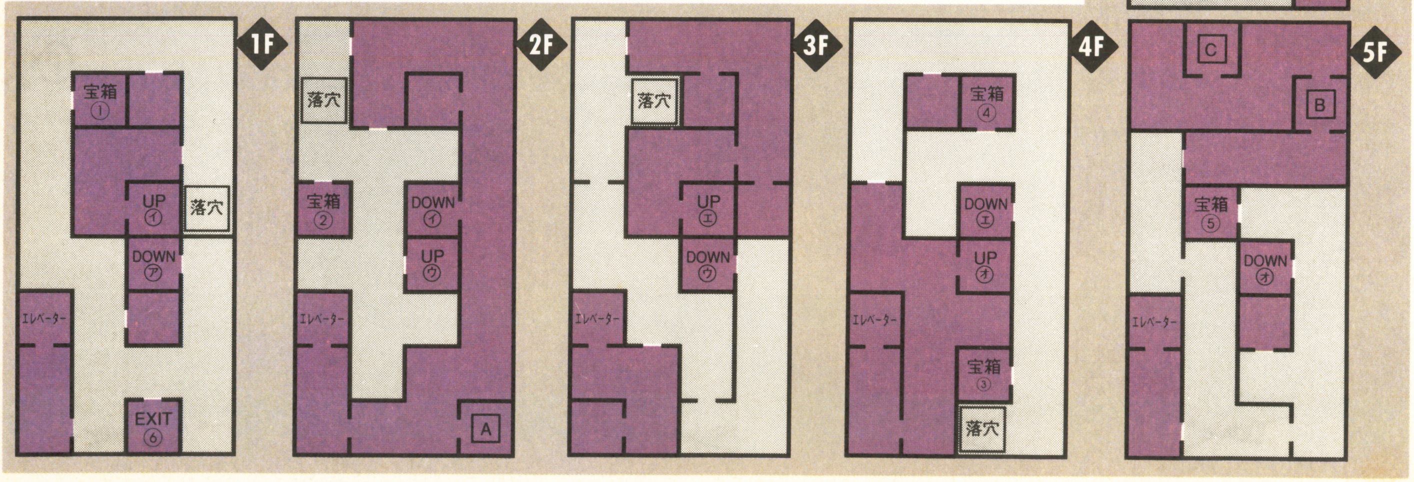
計6階建のビルの内部はさほど広くないが、すべての階にダークゾーンがあり、著しく歩きにくい。マップをよく見ながら行くか、マッパーとオートマッピングを併用していこう。

敵はマシン系が多いが、さほどの強敵は出現しない。

各階には宝箱が置かれているが、このビルでの目標物は最上階にある。エレベーターで一気に進み、クリアした後でゆっくり回収していこう。

旧警視庁

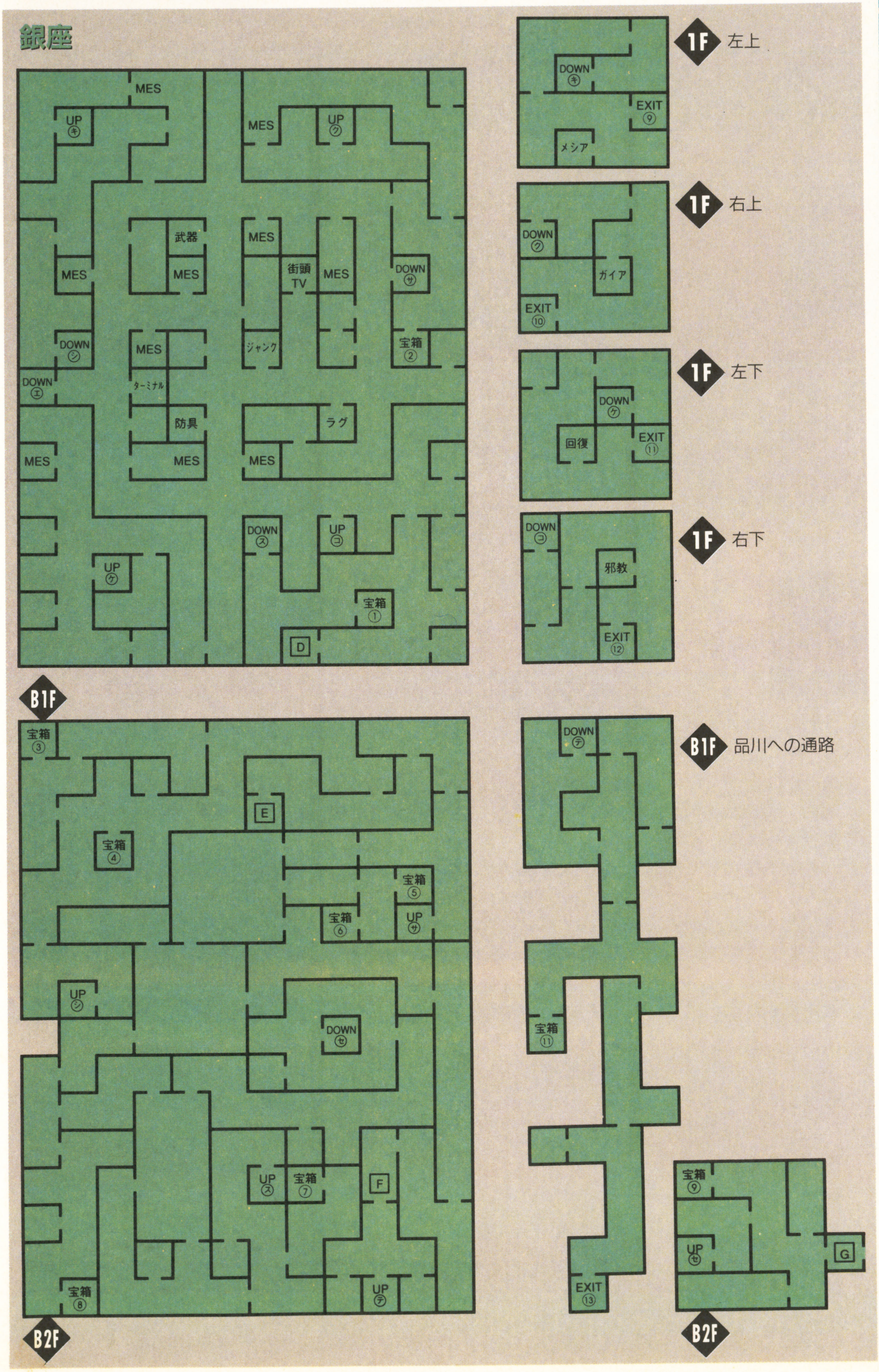




銀座

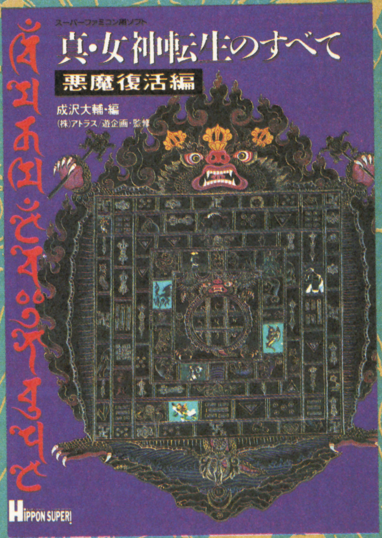
銀座の街は中立だ。メシア教、ガイア教のいずれからも距離をおいている情報が得られる。

街の部分は地下1階部だけで、さらに下の階は複雑なフロアが広がっている。地下3階は地上から行くことができない品川への通路だが、すんなり進むことはできない。ボスではないが、手強い敵が待ち受けている。



読むほどに悪魔たちが愛おしくなる

悪魔召喚プログラムの力で自在に呼び出し、パートナーとなってくれる悪魔たち。大切な仲魔であり、自分たちを苦しめてくれる彼らの存在なくしては『真・女神転生』というゲームそのものもなかっただろう。だからこそ知りたい。彼らたちにどんな歴史と逸話があるのかを！『真・女神転生』の悪魔デザインをすべて担当した金子一馬によるイラストと、設定を行った鈴木一也による解説が、あなたをはるか深い魔界へと運んでいく……。



真・女神転生のすべて

悪魔復活編

定価1000円

好評発売中！

品川

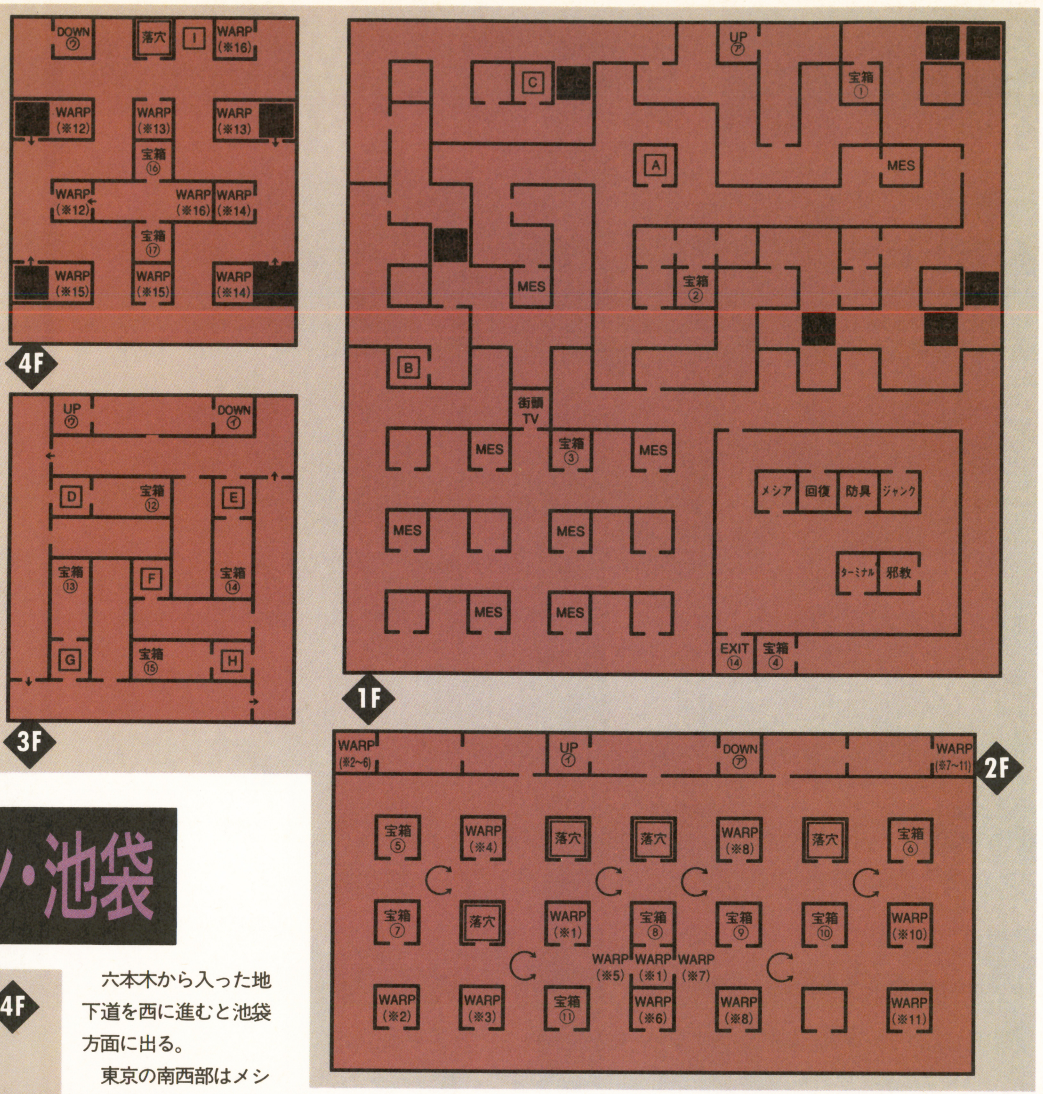
品川はメシア教徒の本拠地である。渋谷にもメシア教徒は多いが、すべてこの品川から布教に行った成果なのだ。

4階建の建物で、メインは1階と3階にある。

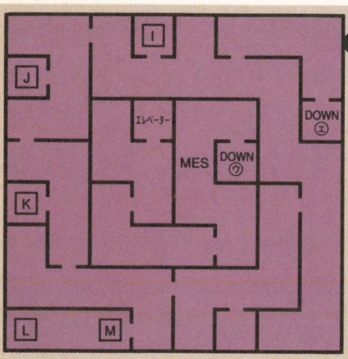
1階は手前（南側）と奥（北側）に分かれ、手前にはショップ街と小部屋が、奥は曲がりくねった通路になっている。手前の小部屋にはメシア教の神父もいて、辻説法をしてくれちゃっているのだ。真性のメシア教徒のかたはじっくり聞いてみよう。

2階へ至る通路部の小部屋には、六本木で命を落としたはずのロウヒーローをかたどった像がある。それもいかにも救世主っぽいコスチュームの。

3階にあるメシア教の大聖堂にて、その謎がはっきりと明かされるだろう。そして主人公の目標も……。



スガモプリズン・池袋

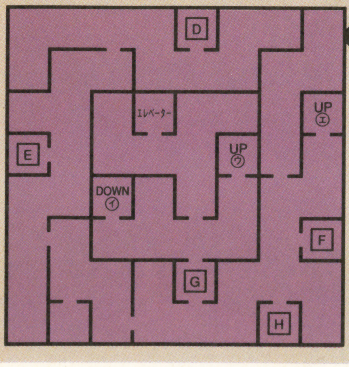


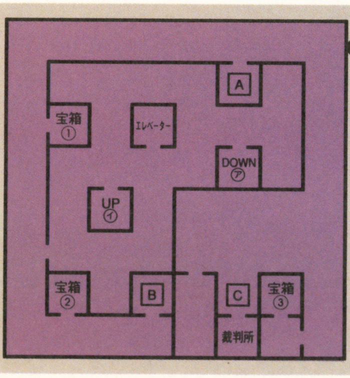
六本木から入った地下道を西に進むと池袋方面に出る。

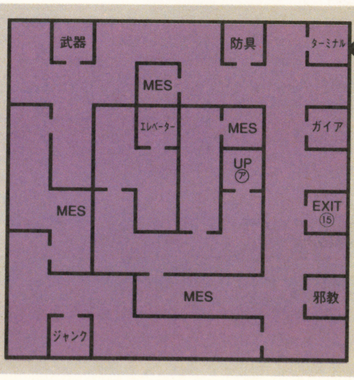
東京の南西部はメシア教徒が抑えているが、逆に北東部はガイア教徒のテリトリーだ。このスガモプリズン・池袋もそう。天魔ヤマ（閻魔大王）の法廷を中心にして、ガイア教徒が一大勢力を築こうとしているのだ。

スガモプリズンは4階中の3～4階部までで、1～2階は池袋の街だ。プリズンを守るのはニオウで、脱獄者に対しては遠慮なくその強靭なパワーを発揮する。異教徒なら要注意したい。

←ヤマの裁きは公平だが、全体的にカオス寄りになってしまうのはしかたない



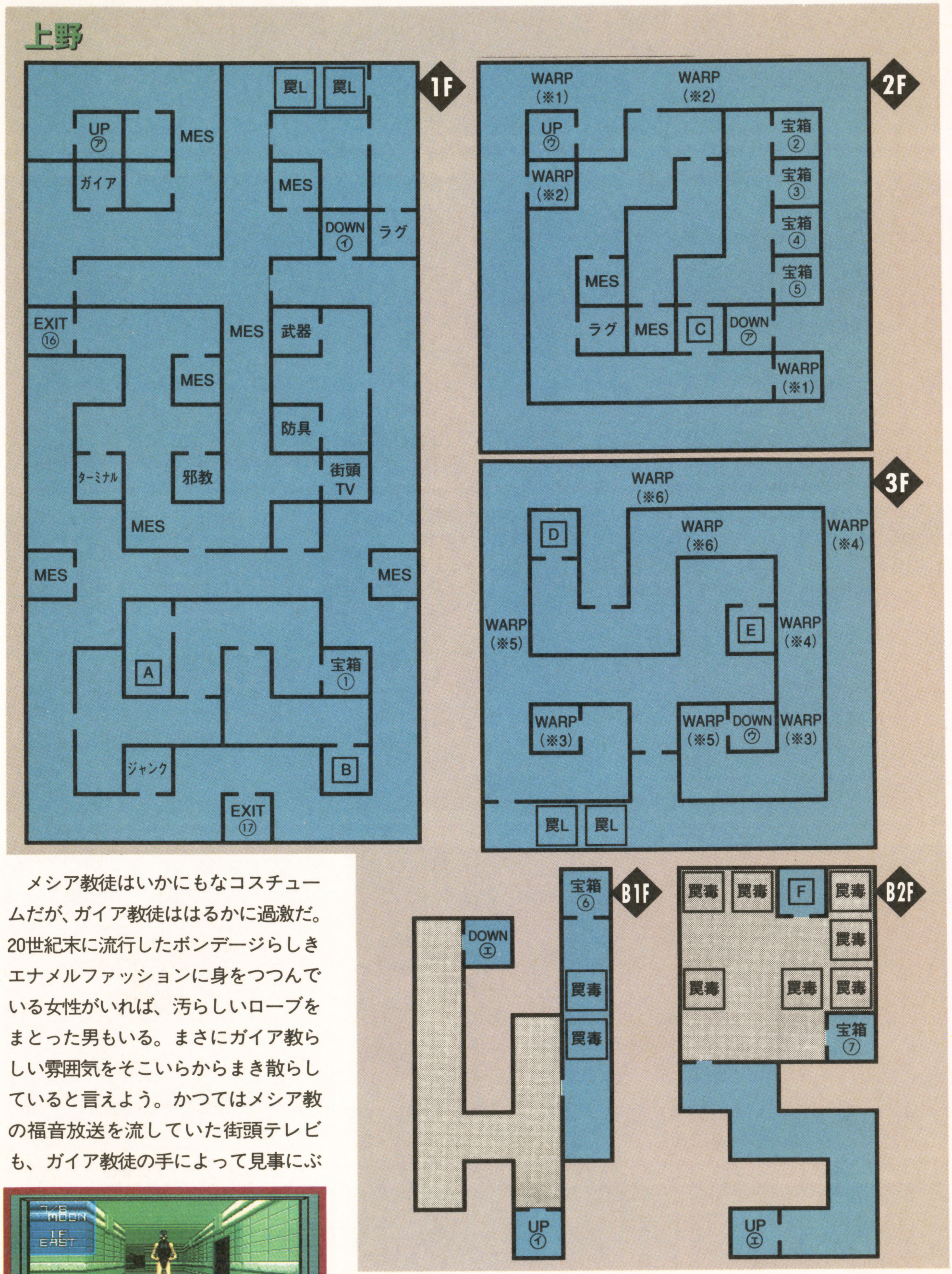




上野

スガモプリズン・池袋はガイア教徒の前線基地だが、その総本山がこの上野だ。３階にはガイア教の大神殿があり、教祖が守っている点はメシア教と同じである。

上野の入口は２ヵ所あり、マップ中のEXIT⑯が上野側、EXIT⑰が秋葉原側の入口だ。中でつながっており、進めない場所があるわけではない。



メシア教徒はいかにもなコスチュームだが、ガイア教徒ははるかに過激だ。20世紀末に流行したボンデージらしきエナメルファッションに身をつつんでいる女性がいれば、汚らしいローブをまとった男もいる。まさにガイア教らしい雰囲気をそこいらからまき散らしていると言えよう。かつてはメシア教の福音放送を流していた街頭テレビも、ガイア教徒の手によって見事にぶち壊されている。まったくもってCHAOSの雰囲気に満ちあふれた活気の街だ。

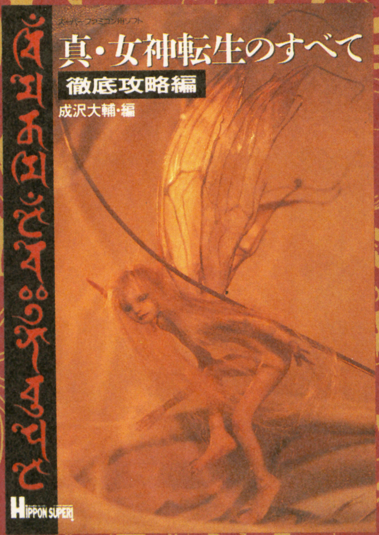
ガイア教の大神殿への道は、品川ほどトラップがなく、すんなり進むことが可能だ。大神殿は各地のガイア神殿を仕切るだけあって荘厳である。

ダークゾーンがある小さな地階には邪龍ラドンが棲みついている。ガイア教徒もうかつに手が出せないのか、黄金のリンゴでもって小さな部屋に閉じこめられているのだ。

↑この過激さとたくましさがガイア教徒の特徴。それにしてもハードなファッションだ

ふと無性に廃虚の東京を歩きたくなった

20世紀末から大破壊を経て、繁栄の姿を失った街、東京。しかし人間は滅びず、新たな再生の道を歩もうとしている。そこには幾多もの壊滅的なダメージを受けてもたくましく甦ってきた東京の力強さがある。そんな東京でしたたかに生きるには、それ相応のガイドブックが必要だ。あらゆるデータを凝縮し、常にあなたの疑問に答える本書によって、東京でのサバイバルライフがより充実することは間違いない。



真・女神転生のすべて
徹底攻略編
定価880円
絶賛発売中！

全悪魔リスト

●セラフ、魔王は除く

ここで紹介するパラメータは、グラフ状の「強さ」「速さ」などではなく、ステータス画面右下にある、具体化された能力を掲載した。

魔神

LIGHT-LAW

合体による誕生のパターン
魔王×魔王
(神族×鬼神族)×神族
(神族×魔族)×魔族
精霊とは合体できない

ヴィシュヌ

LV82
HP990
MP822

力●176　命中●29
守り●81　回避●22
魔法力●21　魔法効果●20
攻撃回数●2－3
使える魔法、特殊攻撃●メギド、マハンマ、ディアラハン
得られるアイテム●ソーマ

インドラ

LV72
HP840
MP999

力●163　命中●30
守り●76　回避●23
魔法力●16　魔法効果●15
攻撃回数●2－3
使える魔法、特殊攻撃●ジオンガ、マハジオンガ、テトラジャ得られるアイテム●—

フドウミョウオウ

LV64
HP818
MP998

力●153　命中●22
守り●76　回避●15
魔法力●17　魔法効果●16
攻撃回数●1－3
使える魔法、特殊攻撃●アギラオ、マハラギオン、マハンマ
得られるアイテム●—

オーディン

LV58
HP760
MP526

力●136　命中●18
守り●60　回避●12
魔法力●21　魔法効果●20
攻撃回数●1－3
使える魔法、特殊攻撃●マハブフーラ、マカラカーン、テンタラフー
得られるアイテム●—

アラハバキ

LV51
HP630
MP732

力●123　命中●19
守り●57　回避●14
魔法力●17　魔法効果●14
攻撃回数●1－2
使える魔法、特殊攻撃●マハンマ、ドルミナー、マハジオンガ
得られるアイテム●

ロキ

LV40
HP455
MP501

力●91　命中●18
守り●45　回避●14
魔法力●15　魔法効果●16
攻撃回数●1－2
使える魔法、特殊攻撃●マハラギオン、マリンカリン、タルンダ
得られるアイテム●—

女神

LIGHT-LAW

合体による誕生のパターン
天使×鬼女、龍王×鬼女、妖精×天使
天使×霊鳥　など
(神族×鬼神族)×鳥族
(鬼神族×飛天)×鬼神　など

ラクシュミ

LV64
HP767
MP299

力●114　命中●26
守り●53　回避●22
魔法力●25　魔法効果●18
攻撃回数●2－4
使える魔法、特殊攻撃●メディアラハン、サマリカーム、ペトラディ
得られるアイテム●—

キクリヒメ

LV50
HP610
MP300

力●31　命中●17
守り●47　回避●14
魔法力●21　魔法効果●17
攻撃回数●2－3
使える魔法、特殊攻撃●ディアラハン、サマリカーム、マリンカリン
得られるアイテム●—

サラスヴァティ

LV39
HP450
MP280

力●64　命中●13
守り●32　回避●12
魔法力●22　魔法効果●24
攻撃回数●2－3
使える魔法、特殊攻撃●テトラカーン、マカラカーン、マカカジャ
得られるアイテム●—

クシナダヒメ

LV28
HP252
MP210

力●39　命中●12
守り●29　回避●12
魔法力●18　魔法効果●15
攻撃回数●2－3
使える魔法、特殊攻撃●テトラカーン、マカラカーン、マカカジャ
得られるアイテム●—

アメノウズメ

LV16
HP155
MP128

力●36　命中●15
守り●23　回避●13
魔法力●12　魔法効果●10
攻撃回数●1－3
使える魔法、特殊攻撃●セクシーダンス、幸せの歌、ディアラマ
得られるアイテム●—

天魔

LIGHT-CHAOS

合体による誕生のパターン
魔神×龍神、魔神×堕天使、女神×妖魔
女神×堕天使、鬼神×龍神など
(神族×鬼神族)×鬼神族
(鬼神族×鬼族)×神族

シヴァ

LV88
HP960
MP310

力●185　命中●35
守り●86　回避●28
魔法力●21　魔法効果●18
攻撃回数●2－3
使える魔法、特殊攻撃●マハジオンガ、ジオンガ、死への道
得られるアイテム●

マハカーラ

LV80
HP800
MP280

力●173　命中●25
守り●98　回避●18
魔法力●17　魔法効果●17
攻撃回数●1－2
使える魔法、特殊攻撃●マハンマ、マハラギオン、テンタラフー
得られるアイテム●—

セイテンタイセイ

LV73
HP830
MP300

力●152　命中●38
守り●77　回避●32
魔法力●13　魔法効果●13
攻撃回数●2－4
使える魔法、特殊攻撃●マハザンマ、ザンマ、ツクモ針
得られるアイテム●—

インドラジット

LV67
HP850
MP240

力●152　命中●26
守り●68　回避●20
魔法力●18　魔法効果●17
攻撃回数●1－2
使える魔法、特殊攻撃●ジオンガ、マハジオンガ、マカラカーン
得られるアイテム●ソーマ

ヤマ

LV60
HP900
MP64

力●126　命中●22
守り●82　回避●17
魔法力●22　魔法効果●20
攻撃回数●1－2
使える魔法、特殊攻撃●アギラオ、マハラギオン、ムドオン
得られるアイテム●ソーマ

ラーヴァナ

LV53
HP728
MP256

力●117 命中●20
守り●60 回避●15
魔法力●18 魔法効果●18
攻撃回数●1－2
使える魔法、特殊攻撃●ザンマ、マハザンマ、ディアラハン
得られるアイテム●―

アグニ

LV47
HP565
MP235

力●108 命中●26
守り●60 回避●21
魔法力●11 魔法効果●11
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●アギラオ、マハラギオン、マハンマ
得られるアイテム●―

鬼神

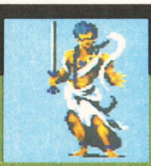
LIGHT―CHAOS
合体による誕生のパターン
天魔×龍神、天魔×闘鬼、龍神×妖鳥
龍王×闘鬼、獣人×闘鬼　など
(魔族×獣族)×龍族　など
ウンディーネなどで1ランクアップ

ビシャモンテン

LV75
HP880
MP180

力●173 命中●26
守り●81 回避●19
魔法力●23 魔法効果●19
攻撃回数●1－2
使える魔法、特殊攻撃●ディアラマ、マハブフーラ、マハンマ
得られるアイテム●―

ニオウ



LV68
HP880
MP180

力●161 命中●28
守り●90 回避●20
魔法力●14 魔法効果●12
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●シバブー、テトラジャ、ファイアブレス
得られるアイテム●ソーマ

タケミカヅチ

LV65
HP656
MP161

力●153 命中●32
守り●72 回避●24
魔法力●13 魔法効果●11
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ジオンガ、マハジオンガ、トラエスト
得られるアイテム●―

ヒノカグツチ

LV63
HP707
MP151

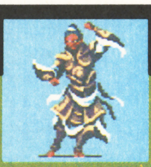
力●151 命中●28
守り●67 回避●20
魔法力●17 魔法効果●13
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●マハラギオン、アギラオ、炎の壁
得られるアイテム●―

ジコクテン

LV59
HP630
MP148

力●146 命中●21
守り●84 回避●14
魔法力●12 魔法効果●11
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●アギラオ、タルカジャ、スクカジャ
得られるアイテム●―

コウモクテン



LV57
HP660
MP145

力●135 命中●23
守り●59 回避●17
魔法力●22 魔法効果●15
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●マハザンマ、ザンマ、シバブー
得られるアイテム●―

ゾウチョウテン

LV55
HP640
MP108

力●135 命中●34
守り●52 回避●27
魔法力●12 魔法効果●10
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●マハジオンガ、タルカジャ、スクカジャ
得られるアイテム●―

ナガスネヒコ

LV46
HP540
MP110

力●118 命中●22
守り●49 回避●16
魔法力●14 魔法効果●13
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ジオンガ、ペンパトラ、マカジャマ
得られるアイテム●―

タケミナカタ

LV43
HP490
MP90

力●112 命中●21
守り●49 回避●15
魔法力●11 魔法効果●10
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●マハジオンガ、ブフーラ、シバブー
得られるアイテム●びぜんおさふね

オオモノヌシ

LV38
HP402
MP120

力●92 命中●15
守り●50 回避●10
魔法力●13 魔法効果●13
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ザンマ、リムドーラ、メディアラハン
得られるアイテム●―

コトシロヌシ

LV31
HP282
MP142

力●75 命中●15
守り●35 回避●11
魔法力●14 魔法効果●11
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●マカトランダ、マカトラ、サバトマ
得られるアイテム●―

ヒトコトヌシ

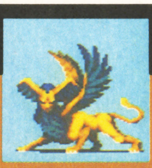
LV23
HP201
MP80

力●58 命中●13
守り●28 回避●10
魔法力●10 魔法効果●11
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ザンマ、ブフーラ、ムド
得られるアイテム●―

天使

LIGHT-LAW
合体による誕生のパターン
霊鳥×女神、霊鳥×妖精、堕天使×妖精
霊鳥×天魔など
(飛天×鳥族)×魔族など
上位精霊すべてで1ランクアップ

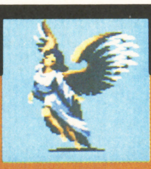
ケルプ



LV67
HP800
MP310

力●144 命中●25
守り●76 回避●19
魔法力●19 魔法効果●19
攻撃回数●1－3
使える魔法、特殊攻撃●マハザンマ、マカカジャ、トラエスト
得られるアイテム●ソーマ

ソロネ



LV61
HP720
MP290

力●130 命中●23
守り●60 回避●18
魔法力●18 魔法効果●18
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●メディアラハン、エストマ、リカーム
得られるアイテム●―

ドミニオン

LV52
HP630
MP260

力●116 命中●21
守り●60 回避●16
魔法力●16 魔法効果●16
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ジオンガ、タルンダ、マリンカリン
得られるアイテム●―

ヴァーチャー

LV46
HP550
MP160

力●97 命中●19
守り●54 回避●15
魔法力●19 魔法効果●19
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●マハラギオン、メディアラハン、リカームドラ
得られるアイテム●

パワー

LV40
HP420
MP150

力●98 命中●17
守り●57 回避●12
魔法力●12 魔法効果●12
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●マハンマ、タルカジャ、ラクカジャ
得られるアイテム●ー

アークエンジェル

LV34
HP323
MP140

力●78 命中●17
守り●37 回避●14
魔法力●14 魔法効果●14
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●アギラオ、ハンマ、ディアラマ
得られるアイテム●エンゼルヘアー

エンジェル

LV14
HP370
MP140

力●44 命中●12
守り●20 回避●9
魔法力●9 魔法効果●9
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●メディア、ハンマ、ペンパトラ
得られるアイテム●エンゼルヘアー

龍神
LIGHT-CHAOS

合体による誕生のパターン
女神×龍王、鬼神×龍王、鬼神×闘鬼
天使×神獣、龍王×霊鳥　など
(魔族×獣族)×鬼神族　など
ウンディーネで1ランクアップ

アナンタ

LV74
HP930
MP140

力●173 命中●30
守り●72 回避●22
魔法力●21 魔法効果●17
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●マヒ噛みつき、暴れ回り、テール
得られるアイテム●ー

マヤ

LV67
HP810
MP150

力●143 命中●27
守り●72 回避●21
魔法力●20 魔法効果●17
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●メディアラハン、暴れ回り、押しつぶし
得られるアイテム●ー

ペクヨン

LV62
HP780
MP120

力●140 命中●28
守り●60 回避●21
魔法力●14 魔法効果●12
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ファイアブレス、テール、噛みつき
得られるアイテム●ー

ヴリトラ

LV56
HP710
MP110

力●128 命中●29
守り●54 回避●24
魔法力●16 魔法効果●14
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●毒噛みつき、毒ガスブレス、テール
得られるアイテム●ー

ガンガー

LV49
HP580
MP100

力●111 命中●23
守り●46 回避●18
魔法力●18 魔法効果●14
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●マハジオンガ、メディアラハン、ペトラディ
得られるアイテム●ー

コワトリクエ

LV44
HP555
MP90

力●91 命中●20
守り●40 回避●16
魔法力●16 魔法効果●12
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ハンマ、ムド、サマリカーム
得られるアイテム●ー

霊鳥
LIGHT-LAW

合体による誕生のパターン
妖魔×龍王、天使×妖鳥、龍王×神獣
妖鳥×神獣、妖鳥×聖獣　など
(龍族×鳥族)×鳥族　など
シルフで2、エアロスで1ランクアップ

ガルーダ

LV72
HP757
MP323

力●111 命中●33
守り●64 回避●31
魔法力●22 魔法効果●22
攻撃回数●2－4
使える魔法、特殊攻撃●必殺、羽ばたき、マカジャマ
得られるアイテム●ー

ヤタガラス

LV65
HP688
MP299

力●101 命中●30
守り●57 回避●28
魔法力●20 魔法効果●20
攻撃回数●2－4
使える魔法、特殊攻撃●アギラオン、マハラギオン、羽ばたき
得られるアイテム●ー

フェニックス

LV57
HP600
MP240

力●90 命中●29
守り●57 回避●27
魔法力●18 魔法効果●18
攻撃回数●2－4
使える魔法、特殊攻撃●ディアラマ、ファイアブレス、サマリカーム
得られるアイテム●ー

ジャターユ

LV47
HP477
MP199

力●76 命中●27
守り●40 回避●25
魔法力●17 魔法効果●17
攻撃回数●2－4
使える魔法、特殊攻撃●引っかき、羽ばたき、ムド
得られるアイテム●ー

ホウオウ

LV36
HP316
MP202

力●57 命中●24
守り●40 回避●22
魔法力●13 魔法効果●13
攻撃回数●2－4
使える魔法、特殊攻撃●ディアラマ、メディア、リカーム
得られるアイテム●ー

神獣
LIGHT-NEUTRAL

合体による誕生のパターン
女神×魔獣、鬼神×魔獣、鬼女×魔獣
妖精×龍神、霊鳥×聖獣　など
(神族×獣族)×獣族　など
フレイミーズなどで1ランクアップ

バロン

LV62
HP700
MP100

力●140 命中●28
守り●64 回避●22
魔法力●18 魔法効果●15
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ファイアブレス、バインドボイス、ペンパトラ
得られるアイテム●ー

キマイラ

LV55
HP650
MP90

力●128 命中●28
守り●61 回避●22
魔法力●12 魔法効果●10
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ファイアブレス、噛みつき、引っかき
得られるアイテム●ー

ナラシンハ

LV52
HP590
MP80

力●113 命中●24
守り●61 回避●19
魔法力●13 魔法効果●12
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●バインドボイス、噛みつき、マハンマ
得られるアイテム●ー

ナンディ

LV42
HP525
MP75

力●97　命中●16
守り●60　回避●11
魔法力●11　魔法効果● 9
攻撃回数● 1
使える魔法、特殊攻撃●ディアラハン、メディア、リカームドラ
得られるアイテム●—

聖獣

LIGHT-LAW

合体による誕生のパターン
妖精×魔獣、天使×魔獣、龍王×魔獣
魔獣×地霊、魔獣×獣人　など
(飛天×鳥族)×獣族　など
フレイミーズなどで1ランクアップ

ゲンブ

LV41
HP505
MP65

力●97　命中●15
守り●65　回避●10
魔法力●13　魔法効果●12
攻撃回数● 1
使える魔法、特殊攻撃●体当り、アイスブレス、マハンマ
得られるアイテム●—

キリン

LV38
HP380
MP70

力●88　命中●20
守り●42　回避●15
魔法力●13　魔法効果●11
攻撃回数● 1
使える魔法、特殊攻撃●エストマ、リカーム、ハンマ
得られるアイテム●—

パビルサグ

LV31
HP290
MP60

力●54　命中●16
守り●26　回避●13
魔法力●11　魔法効果● 7
攻撃回数● 1
使える魔法、特殊攻撃●マヒ針、テトラカーン、ペトラディ
得られるアイテム●—

ハクタク

LV22
HP171
MP51

力●73　命中●16
守り●41　回避●12
魔法力●12　魔法効果●11
攻撃回数●
使える魔法、特殊攻撃●ディアラマ、トラフーリ、パララディ
得られるアイテム●—

ユニコーン

LV17
HP131
MP41

力●44　命中●14
守り●22　回避●11
魔法力● 8　魔法効果● 8
攻撃回数● 1
使える魔法、特殊攻撃●ハンマ、ペンパトラ、体当り
得られるアイテム●—

精霊

LIGHT-NEUTRAL

合体による誕生のパターン
同種族同士の合体による
どの種族がどの精霊になるかについては77ページの表3を参照のこと。他の2身、3身合体の法則についても同様

サラマンダー

LV40
HP160
MP55

力●93　命中●26
守り●43　回避●21
魔法力●11　魔法効果●10
攻撃回数● 1
使える魔法、特殊攻撃●アギラオ、マハラギオン、エストマ
得られるアイテム●—

ウンディーネ

LV30
HP200
MP60

力●60　命中●22
守り●40　回避●19
魔法力●13　魔法効果●12
攻撃回数● 1
使える魔法、特殊攻撃●ディアラハン、メディアラハン、ジオンガ
得られるアイテム●—

シルフ

LV25
HP99
MP70

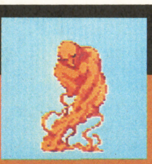
力●47　命中●25
守り●20　回避●24
魔法力●13　魔法効果●15
攻撃回数● 1－3
使える魔法、特殊攻撃●ブフーラ、マハジオ、プリンパ
得られるアイテム●—

ノーム

LV20
HP100
MP50

力●59　命中●15
守り●38　回避●11
魔法力●13　魔法効果●10
攻撃回数● 1
使える魔法、特殊攻撃●ハンマ、マハザンマ、テトラジャ
得られるアイテム●—

フレイミーズ



LV17
HP60
MP36

力●59　命中●18
守り●19　回避●14
魔法力● 9　魔法効果● 8
攻撃回数● 1
使える魔法、特殊攻撃●アギラオ、マハラギ、炎の壁
得られるアイテム●—

アクアンズ

LV14
HP50
MP38

力●36　命中●12
守り●27　回避●10
魔法力●14　魔法効果●10
攻撃回数● 1
使える魔法、特殊攻撃●ディアラマ、メディア、ジオンガ
得られるアイテム●—

エアロス

LV11
HP45
MP34

力●26　命中●17
守り●14　回避●17
魔法力●12　魔法効果●13
攻撃回数● 1－2
使える魔法、特殊攻撃●マハザン、ブフーラ、ハピルマ
得られるアイテム●—

アーシーズ

LV8
HP40
MP26

力●34　命中● 9
守り●31　回避●7
魔法力●12　魔法効果● 8
攻撃回数● 1
使える魔法、特殊攻撃●ラクカジャ、スクカジャ、タルカジャ
得られるアイテム●—

鬼女

NEUTRAL-CHAOS

合体による誕生のパターン
女神×闘鬼、鬼神×天使、鬼神×妖鳥
妖魔×闘鬼、夜魔×闘鬼　など
(飛天×鳥族)×鬼族　など
ウンディーネなどで1ランクアップ

カーリー

LV69
HP747
MP171

力●163　命中●33
守り●70　回避●26
魔法力●18　魔法効果●14
攻撃回数● 2－4
使える魔法、特殊攻撃●デスタッチ、テンタラフー、ムドオン
得られるアイテム●ほうぎょく

ハリティー

LV61
HP644
MP155

力●146　命中●31
守り●65　回避●24
魔法力●14　魔法効果●13
攻撃回数● 1－3
使える魔法、特殊攻撃●デスタッチ、ドルミナー、ディアラハン
得られるアイテム●ほうぎょく

ランダ

LV54
HP568
MP142

力●123　命中●28
守り●55　回避●22
魔法力●15　魔法効果●12
攻撃回数● 1
使える魔法、特殊攻撃●シバブー、ハッピーステップ、マリンカリン
得られるアイテム●ほうぎょく

スキュラ

LV49
HP560
MP110

力●94　命中●25
守り●52　回避●21
魔法力●14　魔法効果●12
攻撃回数●3－6
使える魔法、特殊攻撃●巻きつき、ディアラマ、水の壁
得られるアイテムほうぎょく

ダーキニー

LV45
HP484
MP131

力●101　命中●24
守り●45　回避●19
魔法力●14　魔法効果●11
攻撃回数●1－2
使える魔法、特殊攻撃●デスタッチ、マハラギオン、セクシーダンス
得られるアイテム●ほうぎょく

ゴルゴン

LV39
HP404
MP121

力●88　命中●20
守り●53　回避●16
魔法力●11　魔法効果●10
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●マカラカーン、ペトラアイ、メディアラハン
得られるアイテム●ディストーン

ターラカ

LV36
HP343
MP101

力●80　命中●23
守り●40　回避●19
魔法力●11　魔法効果●10
攻撃回数●1－2
使える魔法、特殊攻撃●マハジオ、マカトランダ、ラクンダ
得られるアイテム●ひぎょうさんこ

ラミア

LV33
HP252
MP98

力●69　命中●19
守り●43　回避●16
魔法力●12　魔法効果●9
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ジオ、ラクカジャ、魅惑噛みつき
得られるアイテム●ブリューナク

妖魔

NEUTRAL-LAW

合体による誕生のパターン
妖精×妖鬼、天使×闘鬼、天使×妖鬼
堕天使×霊鳥、妖鬼×獣人　など
(魔族×龍族)×魔族など
シルフで2、エアロスで1ランクアップ

ハマヌーン

LV63
HP660
MP220

力●138　命中●34
守り●60　回避●28
魔法力●15　魔法効果●15
攻撃回数●1－3
使える魔法、特殊攻撃●マハザンマ、タルカジャ、トラポート
得られるアイテム●まじょうせん

ガネーシャ

LV60
HP626
MP262

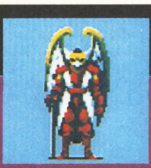
力●126　命中●19
守り●80　回避●13
魔法力●16　魔法効果●13
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ムド、ディアラハン、サバトマオン
得られるアイテム●ひこうばり

キンナラ

LV55
HP525
MP161

力●128　命中●22
守り●61　回避●17
魔法力●16　魔法効果●14
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●マハラギオン、スクカジャ、ラクカジャ
得られるアイテム●ほうぎょく

テング



LV52
HP585
MP232

力●108　命中●27
守り●45　回避●23
魔法力●18　魔法効果●16
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●シバブー、マハザンマ、羽ばたき
得られるアイテム●あめのぬぼこ

コロンゾン

LV50
HP505
MP202

力●103　命中●22
守り●46　回避●18
魔法力● 20　魔法効果●18
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●アギラオ、マハラギオン、トラエスト
得られるアイテム●マハラギストーン

オンコット

LV43
HP456
MP141

力●76　命中●15
守り●41　回避●13
魔法力●21　魔法効果●16
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●マハザンマ、ラクカジャ、タルカジャ
得られるアイテム●ほうぎょく

ロア

LV41
HP501
MP191

力●90　命中●24
守り●39　回避●21
魔法力●14　魔法効果●14
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ムド、サマリカーム、トラポート
得られるアイテム●ほうぎょく

ウォッチャー

LV37
HP246
MP181

力●61　命中●17
守り●42　回避●16
魔法力●19　魔法効果●15
攻撃回数●1－2
使える魔法、特殊攻撃●ザンマ、ペトラアイ、リムドーラ
得られるアイテム●ハンドグレネード

イソラ

LV34
HP313
MP131

力●63　命中●23
守り●32　回避●20
魔法力●15　魔法効果●13
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ジオンガ、ディアラマ、水の壁
得られるアイテム●しちせいけん

アプサラス

LV21
HP152
MP140

力●37　命中●16
守り●20　回避●15
魔法力●13　魔法効果●13
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ラクカジャ、マカジャマ、メディア
得られるアイテム●ともえのなぎなた

キンナリー

LV15
HP62
MP58

力●35　命中●14
守り●19　回避●12
魔法力●11　魔法効果●10
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●アギラオ、ブフーラ、ハビルマ
得られるアイテム●パール

夜魔

NEUTRAL-CHAOS

合体による誕生のパターン
鬼女×妖魔、妖魔×堕天使、妖精×鬼女
堕天使×妖鳥、霊鳥×妖鬼　など
(飛天×鳥族)×龍族　など
ノームで2、アーシーズで1ランクアップ

ヴァンパイア

LV62
HP590
MP340

力●125　命中●25
守り●57　回避●21
魔法力●23　魔法効果●26
攻撃回数●1－3
使える魔法、特殊攻撃●魅惑噛みつき、マハジオンガ、ブラッドスチール
得られるアイテム●ガーネット

サキュバス

LV54
HP545
MP323

力●98　命中●21
守り●47　回避●18
魔法力●26　魔法効果●21
攻撃回数●1－3
使える魔法、特殊攻撃●デスタッチ、ドルミナー、悪魔のキス
得られるアイテム●チャーム

インキュバス

LV49
HP499
MP288

力●88 命中●18
守り●48 回避●15
魔法力●24 魔法効果●22
攻撃回数●1－2
使える魔法、特殊攻撃●デスタッチ、シバブー、悪魔のキス
得られるアイテム●ほうぎょく

ニ・カロン

LV44
HP484
MP272

力●79 命中●22
守り●39 回避●20
魔法力●20 魔法効果●18
攻撃回数●1－2
使える魔法、特殊攻撃●ジオンガ、ドルミナー、パララアイ
得られるアイテム●ジオンガストーン

チュルルック

LV35
HP355
MP266

力●61 命中●20
守り●32 回避●18
魔法力●18 魔法効果●16
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●マハラギ、ムド、マハラギオン
得られるアイテム●ほうぎょく

リリム

LV28
HP144
MP153

力●44 命中●15
守り●26 回避●14
魔法力●18 魔法効果●16
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ブフーラ、魅惑噛みつき、子守り歌
得られるアイテム●オパール

ナイトメア

LV24
HP62
MP82

力●43 命中●13
守り●20 回避●12
魔法力●14 魔法効果●18
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ザンマ、シバブー、ドルミナー
得られるアイテム●マハブフストーン

キャク

LV14
HP39
MP55

力●32 命中●10
守り●9 回避●13
魔法力●13 魔法効果●13
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ジオンガ、マカカジャ、ハンマ
得られるアイテム●マハジオストーン

インプ

LV7
HP22
MP40

力●23 命中●12
守り●14 回避●11
魔法力●9 魔法効果●12
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●スクンダ、ザンマ、ドルミナー
得られるアイテム●ほうぎょく

妖精

NEUTRAL-NEUTRAL

合体による誕生のパターン
天使×地霊、地霊×獣人
(魔族×鳥族)×魔族
ウンディーネ、シルフで2、ノーム、アクアンズ、エアロスで1ランクアップ

オベロン

LV64
HP696
MP292

力●129 命中●26
守り● 56 回避●21
魔法力● 24 魔法効果●21
攻撃回数●2－3
使える魔法、特殊攻撃●ハピルマ、マカラカーン、マハジオンガ
得られるアイテム●ロータスワンド

センコ

LV61
HP666
MP399

力●96 命中●29
守り●49 回避●27
魔法力●22 魔法効果●20
攻撃回数●2－4
使える魔法、特殊攻撃●マリンカリン、マハザンマ、テトラカーン
得られるアイテム●サファイア

クー・フーリン

LV59
HP600
MP220

力●128 命中●23
守り● 61 回避●18
魔法力● 17 魔法効果●17
攻撃回数●2－3
使える魔法、特殊攻撃●マハンマ、タルカジャ、マカジャマ
得られるアイテム●オパール

タム・リン

LV55
HP580
MP190

力●116 命中●21
守り● 60 回避●17
魔法力● 15 魔法効果●17
攻撃回数●2－3
使える魔法、特殊攻撃●ザンマ、ラクカジャ、ラクンダ
得られるアイテム●パール

トロール

LV46
HP550
MP150

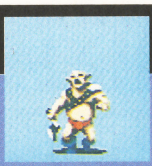
力●92 命中●17
守り●57 回避●14
魔法力●14 魔法効果●18
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ブフーラ、マハーブフ、ディアラハン
得られるアイテム●アクアマリン

センリ

LV40
HP399
MP260

力●65 命中●21
守り●33 回避●19
魔法力●17 魔法効果●16
攻撃回数●2-4
使える魔法、特殊攻撃●ブリンパ、マハザンマ、ドルミナー
得られるアイテム●トパーズ

ホブゴブリン



LV36
HP262
MP135

力●19 命中●11
守り●13 回避●11
魔法力●12 魔法効果●10
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●タルカジャ、マカカジャ、マハラギオン
得られるアイテム●ガーネット

エルフ

LV26
HP120
MP110

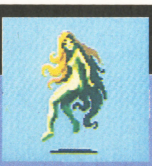
力●54 命中●15
守り●26 回避●13
魔法力●15 魔法効果●15
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ドルミナー、ジオンガ、ディアラマ
得られるアイテム●パール

ケルピー

LV23
HP132
MP82

力●55 命中●16
守り●30 回避●13
魔法力● 9 魔法効果●10
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●シバブー、マカジャマ、トラエスト
得られるアイテム●オニキス

ルサールカ



LV18
HP140
MP115

力●35 命中●13
守り●17 回避●12
魔法力●12 魔法効果●15
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●マリンカリン、ディアラマ、メディア
得られるアイテム●ぐれんのむち

ガンダルバ

LV15
HP75
MP59

力●38 命中●14
守り●19 回避●12
魔法力●10 魔法効果● 9
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ジオ、子守り歌、ハッピーステップ
得られるアイテム●ほうぎょく

ドリアード

LV12
HP57
MP56

力●26 命中●10
守り●16 回避●10
魔法力●12 魔法効果●13
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●幸せの歌、マリンカリン、メディア
得られるアイテム●アセイミナイフ

ジャックランタン

LV9
HP45
MP46

力●22 命中●9
守り●12 回避●8
魔法力●13 魔法効果●10
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●アギ、マハラギ、アギラオ
得られるアイテム●マハラギストーン

ジャックフロスト

LV8
HP41
MP43

力●20 命中●8
守り●14 回避●7
魔法力●14 魔法効果●7
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ブフ、ブフーラ、マハーブフ
得られるアイテム●マハブフストーン

ゴブリン

LV6
HP36
MP39

力●23 命中●9
守り●16 回避●8
魔法力●8 魔法効果●9
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●タルカジャ、スクカジャ、マカカジャ
得られるアイテム●バトルハンマー

ピクシー

LV2
HP15
MP16

力●7 命中●9
守り7 回避●9
魔法力●10 魔法効果●9
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ハピルマ、ディア、ジオンガ
得られるアイテム●アクアマリン

堕天使

NEUTRAL-CHAOS

合体でできる誕生のパターン
鬼女×夜魔、妖魔×天使、妖魔×妖鳥
夜魔×天使、妖精×妖鳥　など
(魔族×龍族)×鳥族　など
サラマンダーで2ランクアップ

フラロウス

LV 66
HP711
MP277

力●142 命中●24
守り●68 回避●18
魔法力●21 魔法効果●19
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●アギラオ、炎の壁、マハラギオン
得られるアイテム●ソルブレイド

フルーレティ

LV63
HP655
MP266

力●135 命中●27
守り●63 回避●22
魔法力●19 魔法効果●15
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ブフーラ、マハブフーラ、マカジャマ
得られるアイテム●マハブフストーン

アバドン

LV50
HP666
MP292

力●129 命中●21
守り●60 回避●16
魔法力●20 魔法効果●18
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ファイアブレス、アイスブレス、毒ガスブレス
得られるアイテム●はおうのつるぎ

サマエル

LV57
HP616
MP252

力●123 命中●27
守り●60 回避●22
魔法力●14 魔法効果●16
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ムド、ムドオン、サマリカーム
得られるアイテム●バルハラソード

マルコキアス

LV51
HP575
MP242

力●113 命中●24
守り●49 回避●19
魔法力●18 魔法効果●15
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●アギラオ、噛みつき、魅惑噛みつき
得られるアイテム●きゅうびのむち

オセ

LV48
HP533
MP233

力●105 命中●20
守り●49 回避●16
魔法力●17 魔法効果●15
攻撃回数●1－2
使える魔法、特殊攻撃●シバブー、マリンカリン、マハラギオン
得られるアイテム●デスブリンガー

デカラビア

LV42
HP460
MP195

力●92 命中●17
守り●42 回避●13
魔法力●16 魔法効果●16
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●マハザンマ、テトラカーン、テトラジャ
得られるアイテム●ほうぎょく

レオナルド

LV39
HP363
MP220

力●83 命中●15
守り●41 回避●12
魔法力●14 魔法効果●18
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ハピルマ、マリンカリン、サバトマオン
得られるアイテム●ほうぎょく

オロバス

LV35
HP248
MP122

力●79 命中●20
守り●33 回避●16
魔法力●12 魔法効果●12
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●タルカジャ、タルンダ、ブリンパ
得られるアイテム●ランスオブカース

シトリー

LV31
HP202
MP116

力●60 命中●18
守り●32 回避●15
魔法力●14 魔法効果●13
攻撃回数●2－3
使える魔法、特殊攻撃●スクンダ、ラクンダ、マハラギオン
得られるアイテム●サファイア

ベリス

LV27
HP152
MP97

力●62 命中●14
守り●32 回避●11
魔法力●13 魔法効果●11
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●アギラオ、会心、ブリンパ
得られるアイテム●トパーズ

フォルネウス

LV18
HP91
MP112

力●41 命中●15
守り●15 回避●13
魔法力●11 魔法効果●10
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●マハジオ、水の壁、フォッグブレス
得られるアイテム●ほうぎょく

ガミジン

LV12
HP58
MP48

力●35 命中●12
守り●17 回避●10
魔法力●10 魔法効果●9
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ザン、マカジャマ、ムド
得られるアイテム●ディスパライズ

アンドラス

LV8
HP41
MP36

力●26 命中●10
守り●14 回避●9
魔法力●9 魔法効果●8
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●アギ、ブリンパ、ハピルマ
得られるアイテム●かえんびん

仲魔にできない悪魔

最初のボスキャラ格であるアマノサクガミ（邪鬼）やベリアル（魔王）、ドウマン（超人）などは仲魔にすることができない。邪鬼などはDARKの悪魔だが、アマノサクガミは例外的な悪魔なのだ。

大破壊後のオザワのボディガードをしているタケミナカタなど、特定のイベントをクリアすれば合体で造れるようになる悪魔もいるのだ。

龍王

NEUTRAL-CHAOS

合体でできる誕生のパターン
女神×聖獣、鬼神×聖獣、妖魔×霊鳥
妖精×神獣、龍神×魔獣 など
(神族×獣族)×魔族 など
上位精霊で1ランクアップ

ペンドラゴン

LV61
HP670
MP99

力●145 命中●24
守り●61 回避●18
魔法力●17 魔法効果●14
攻撃回数●2－3
使える魔法、特殊攻撃●テール、ファイアブレス、噛みつき
得られるアイテム●マハラギストーン

ヤマタノオロチ

LV57
HP630
MP88

力●115 命中●26
守り●61 回避●23
魔法力●15 魔法効果●13
攻撃回数●3－6
使える魔法、特殊攻撃●噛みつき、押しつぶし
得られるアイテム●ルビー

イツァム・ナー

LV53
HP610
MP82

力●128 命中●20
守り●53 回避●14
魔法力●18 魔法効果●15
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ファイアブレス、暴れ回り、押しつぶし
得られるアイテム●マハラギストーン

ケツアルカトル

LV50
HP590
MP78

力●115 命中●22
守り●47 回避●16
魔法力●15 魔法効果●13
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●噛みつき、電撃、テール
得られるアイテム●マハジオストーン

ユルング

LV46
HP515
MP69

力●107 命中●21
守り●56 回避●16
魔法力●12 魔法効果●11
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●毒噛みつき、巻きつき、毒ガスブレス
得られるアイテム●どくやくびん

ナーガ・ラジャ

LV41
HP433
MP96

力●98 命中●19
守り●47 回避●14
魔法力●13 魔法効果●12
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ジオンガ、ラクカジャ、水の壁
得られるアイテム●クチナワのけん

絶対に造れない悪魔

これは人間とマシンにあてはまる。スライム(外道)はダーク悪魔の合体で簡単に造ることができるが、ちんぴらややくざは、人間の道を外した存在ゆえ、合体で造ることができない。ちんぴらとやくざを仲魔にして、新宿の街をぶいぶい言わして歩く……ってのも面白そうなんだけどねえ。マシンは機械だけに、合体で造れないのも当然だろう。

妖鳥

NEUTRAL-LAW

合体でできる誕生のパターン
2身合体では誕生しない
(魔族×飛天)×龍族
シルフで2ランクアップ。サラマンダー、エアロスで1ランクアップ

セイレーン

LV46
HP477
MP270

力●72 命中●28
守り●40 回避●26
魔法力●21 魔法効果●17
攻撃回数●3－5
使える魔法、特殊攻撃●子守り歌、マリンカリン、メディア
得られるアイテム●ダイヤモンド

バイブ・カハ

LV34
HP188
MP122

力●57 命中●25
守り●35 回避●23
魔法力●9 魔法効果●12
攻撃回数●2－4
使える魔法、特殊攻撃●引っかき、羽ばたき、パニックボイス
得られるアイテム●オニキス

コカクチョウ

LV18
HP77
MP68

力●38 命中●20
守り●17 回避●18
魔法力●8 魔法効果●11
攻撃回数●2－4
使える魔法、特殊攻撃●引っかき、子守り歌、ラクンダ
得られるアイテム●サファイア

ハーピー

LV7
HP29
MP49

力●19 命中●17
守り●12 回避●16
魔法力●6 魔法効果●9
攻撃回数●2－4
使える魔法、特殊攻撃●引っかき、ハピルマ、ドルミナー
得られるアイテム●びぜんのたんとう

魔獣

NEUTRAL-NEUTRAL

合体でできる誕生のパターン
魔神×獣人、妖魔×獣人、夜魔×神獣
妖精×聖獣、霊鳥×獣人 など
(飛天×鬼神族)×獣族
フレイミーズなどで1ランクアップ

グリフォン

LV50
HP550
MP67

力●101 命中●28
守り●54 回避●23
魔法力●13 魔法効果●11
攻撃回数●2－4
使える魔法、特殊攻撃●引っかき、マハザンマ、噛みつき
得られるアイテム●ほうぎょく

ケルベロス

LV43
HP420
MP56

力●103 命中●24
守り●46 回避●19
魔法力●11 魔法効果●8
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●噛みつき、ファイアブレス、サマリカーム
得られるアイテム●ほうぎょく

ラクチャランゴ

LV40
HP400
MP54

力●97 命中●23
守り●47 回避●18
魔法力●9 魔法効果●7
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●体当り、炎の壁、暴れ回り
得られるアイテム●ほうぎょく

オルトロス

LV38
HP380
MP52

力●89 命中●24
守り●44 回避●19
魔法力●9 魔法効果●9
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●噛みつき、エストマ、トラエスト
得られるアイテム●オパール

タムズ

LV35
HP255
MP48

力●81 命中●19
守り●51 回避●15
魔法力●8 魔法効果●7
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●会心、マヒ針、パララディ
得られるアイテム●どくや

ストーンカ

LV28
HP210
MP42

力●75 命中●18
守り●36 回避●14
魔法力●6 魔法効果●5
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●体当り、バインドボイス、暴れ回り
得られるアイテム●ぎゅうおうたん

ネコマタ

V19
HP106
MP82

力●38　命中●17
守り●19　回避●16
魔法力●10　魔法効果●13
攻撃回数●1－3
使える魔法、特殊攻撃●引っかき、ザンマ、マリンカリン
得られるアイテム●ほうぎょく

タンキ

LV16
HP140
MP28

力●49　命中●9
守り●38　回避●6
魔法力●8　魔法効果●7
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●スクカジャ、押しつぶし、水の壁
得られるアイテム●ほうぎょく

カーシー

LV12
HP63
MP41

力●32　命中●12
守り●17　回避●10
魔法力●9　魔法効果●9
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●噛みつき、ドルミナー、トラエスト
得られるアイテム●ほうぎょく

サンキ

LV8
HP48
MP12

力●28　命中●15
守り●12　回避●14
魔法力●6　魔法効果●8
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ザン、タルカジャ、トラフーリ
得られるアイテム●ほうぎょく

闘鬼

NEUTRAL-NEUTRAL

合体による誕生のパターン

魔神×妖鬼、女神×妖鬼、鬼女×妖鬼
鬼女×堕天使、龍王×妖鬼　など
(龍族×獣族)×魔族　など
ノームで2、アーシーズで1ランクアップ

ヤクシャ

V52
HP533
MP88

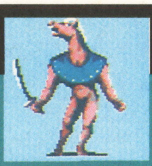
力●128　命中●27
守り●61　回避●20
魔法力●11　魔法効果●11
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●マハラギオン、ジオンガ、パララディ
得られるアイテム●れんきのけん

ナタク

LV46
HP411
MP50

力●116　命中●28
守り●59　回避●22
魔法力●7　魔法効果●7
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●スクンダ、暴れ回り、会心
得られるアイテム●くびかりスプーン

メズキ



LV40
HP379
MP66

力●103　命中●23
守り●48　回避●17
魔法力●8　魔法効果●10
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ジオンガ、会心、スクカジャ
得られるアイテム●ジオンガストーン

ゴズキ

LV39
HP389
MP55

力●100　命中●18
守り●54　回避●13
魔法力●10　魔法効果●8
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ファイアボール、シバブー、暴れ回り
得られるアイテム●アギラオストーン

ヤクシニー

LV30
HP222
MP38

力●80　命中●19
守り●34　回避●14
魔法力●10　魔法効果●9
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ディアラマ、セクシーダンス、ポズムディ
得られるアイテム●たまがえり

スパルトイ

LV14
HP53
MP14

力●46　命中●12
守り●32　回避●9
魔法力●6　魔法効果●6
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●会心、スクカジャ、タルカジャ
得られるアイテム●グラディウス

合体で造るべき悪魔

これはやはりLIGHTの悪魔が筆頭。NEUTRALの悪魔はどこかへ行けば仲魔にできることを考えれば、多少低いレベルでもLIGHTの悪魔を造っておいたほうが何かと役立つ。次の合体の素材としても、NEUTRALよりLIGHTの方がはるかに使いみちがあるし。２身合体表をよく見て、どんな種族が誕生するのか考えつつ合体させよう。

妖鬼

NEUTRAL-CHAOS

合体による誕生のパターン

女神×地霊、鬼女×地霊、妖魔×魔獣
妖精×地霊、妖鳥×魔獣　など
(魔族×鬼族)×鬼神族
地の精霊で2、水の精霊で1ランクアップ

シュテンドウジ

LV49
HP512
MP128

力●119　命中●26
守り●60　回避●20
魔法力●12　魔法効果●9
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●タルカジャ、ラクカジャ、暴れ回り
得られるアイテム●－

トゥルダク

LV44
HP404
MP108

力●108　命中●23
守り●56　回避●17
魔法力●11　魔法効果●10
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ディアラマ、ペトラディ、リカーム
得られるアイテム●めいどのみやげ

イバラギドウジ

LV38
HP377
MP98

力●91　命中●26
守り●40　回避●21
魔法力●11　魔法効果●9
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ドルミナー、マカジャマ、ラクンダ
得られるアイテム●ほうぎょく

プルシキ

LV34
HP296
MP85

力●81　命中●17
守り●37　回避●13
魔法力●12　魔法効果●10
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ザンマ、バインドボイス、ディアラマ
得られるアイテム●とっこしょ

モムノフ

LV24
HP135
MP78

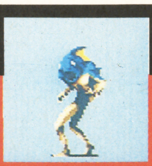
力●57　命中●13
守り●37　回避●10
魔法力●10　魔法効果●9
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●スクンダ、タルカジャ、テトラジャ
得られるアイテム●カムドのつるぎ

ボーグル

V13
HP73
MP58

力●41　命中●12
守り●21　回避●10
魔法力●9　魔法効果●7
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ディア、ジオンガ、ペンパトラ
得られるアイテム●チェーンソー

アズミ



LV10
HP51
MP28

力●38　命中●13
守り●19　回避●11
魔法力●8　魔法効果●7
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ジオ、メディア、水の壁
得られるアイテム●びぜんのたんとう

地霊

NEUTRAL-LAW

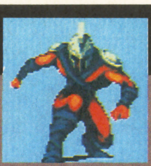
合体による誕生のパターン

2身合体では誕生しない

3身合体でも？合体以外では誕生しない

ノーム、アーシーズで2、ウンディーネで1ランクアップ

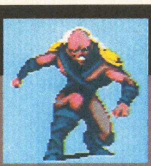
アトラス



LV50
HP530
MP120

力●126　命中●20
守り●64　回避●13
魔法力●14　魔法効果●13
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●スクカジャ、暴れ回り、ディアラハン
得られるアイテム●ほうぎょく

ジャイアント



LV47
HP540
MP90

力●106　命中●17
守り●64　回避●12
魔法力●12　魔法効果●11
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●守る、暴れ回り、会心
得られるアイテム●ほうぎょく

サルタヒコ

LV43
HP470
MP110

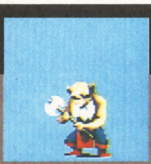
力●97　命中●21
守り●50　回避●16
魔法力●14　魔法効果●13
攻撃回数●1－4
使える魔法、特殊攻撃●マハラギオン、ディアラハン、マハンマ
得られるアイテム●ほうぎょく

カワンチャ

LV35
HP213
MP72

力●77　命中●15
守り●47　回避●11
魔法力●13　魔法効果●10
攻撃回数●2
使える魔法、特殊攻撃●ハンマ、ディアラマ、パララディ
得られるアイテム●アクアマリン

ドワーフ



LV26
HP165
MP65

力●65　命中●14
守り●39　回避●10
魔法力●11　魔法効果●9
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ラクカジャ、ハンマ、会心
得られるアイテム●オパール

ブッカブー

LV19
HP105
MP48

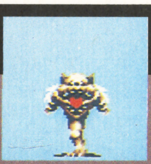
力●54　命中●11
守り●28　回避●8
魔法力●9　魔法効果●8
攻撃回数●
使える魔法、特殊攻撃●ブフーラ、マハーブ、ラクカジャ
得られるアイテム●マハブフストーン

ツチグモ

LV16
HP80
MP42

力●48　命中●15
守り●26　回避●12
魔法力●7　魔法効果●7
攻撃回数●0－2
使える魔法、特殊攻撃●毒針、シバブー、ハンマ
得られるアイテム●どくや

ファハン



LV12
HP61
MP27

力●36　命中●9
守り●23　回避●7
魔法力●10　魔法効果●8
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ブフ、パニックボイス、マハーブフ
得られるアイテム●ほうぎょく

コボルト

LV6
HP40
MP24

力●20　命中●12
守り●18　回避●11
魔法力●7　魔法効果●6
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ラクカジャ、スクカジャ、バトラ
得られるアイテム●えんまくだん

ノッカー

LV4
HP28
MP25

力●14　命中●9
守り●15　回避●9
魔法力●8　魔法効果●8
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ザン、シバブー、タルカジャ
得られるアイテム●ほうぎょく

ブラウニー

LV2
HP18
MP20

力●8　命中●8
守り●15　回避●8
魔法力●8　魔法効果●9
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●スクカジャ、ハッピーステップ、スクンダ
得られるアイテム●ディスポイズン

獣人

NEUTRAL-NEUTRAL

合体による誕生のパターン

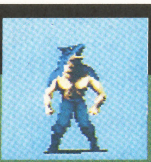
妖魔×神獣、夜魔×聖獣、堕天使×魔獣

（鬼神族×獣族）×鬼族

（鬼神族×鬼族）×獣族

エアロス、アーシーズ以外で1ランクアップ

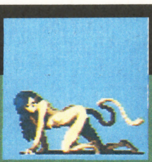
ワーウルフ



LV41
HP400
MP98

力●101　命中●26
守り●49　回避●21
魔法力●9　魔法効果●9
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●引っかき、噛みつき、会心
得られるアイテム●ほうぎょく

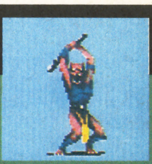
ワーキャット



LV23
HP130
MP56

力●49　命中●18
守り●26　回避●15
魔法力●8　魔法効果●11
攻撃回数●2－3
使える魔法、特殊攻撃●引っかき、ハピルマ、タルカジャ
得られるアイテム●チャーム

ワードッグ



LV5
HP30
MP22

力●17　命中●10
守り●19　回避●10
魔法力●7　魔法効果●8
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ラクカジャ、ディアラマ、噛みつき
得られるアイテム●スパイクロッド

悪魔の出身地はいったいどこ？

『真・女神転生』に登場する悪魔たちは、世界中から集まっている。各地に伝わる神話や民間伝承に登場する悪魔が東京に召喚されたという設定になっているからだ。これはの『女神転生』から受け継がれた、このシリーズ最大の特徴ともいえるだろう。

その悪魔たちの出身地は、まさに世界全域にわたっている。アフリカ系の悪魔がほとんど見られないだけで、ヨーロッパ、アジア、アメリカからオーストラリアまで分布しているのだ。

もっとも多いのがアジア系で、インドを中心とするヒンズー教の神々を筆頭に、スリランカ、タイ、インドネシア（バリ）、中国、日本の神、悪魔が勢揃いしている。

ユダヤ、キリスト教発祥の地イスラエルは、セラフや天使たちが生まれている。メソポタミア、バビロニアがあった中近東は魔王たちの故郷だ。

ヨーロッパはスペインなどの西欧諸国や、ロキやオーディンを生み出した北欧、妖精のふるさとイギリス、アイルランドからまんべんなく集まっている。

中南米からはマヤ、アステカの神々たちが召喚され、北アメリカからもウェンディゴが呼び出されている。

彼らの物語については「真・女神転生のすべて・悪魔復活編」を見よ。

↑アジア系の悪魔は百花繚乱。とにかく数の上ではヨーロッパの悪魔たちを圧倒している。日本の国津神（くにつかみ）も多数いるのだ

メシア

NEUTRAL－LAW

合体による誕生のパターン

合体では絶対に造ることができない合体の素材にした場合、ランダムでLAWの悪魔を造りだすことができるガイア教徒との合体は不可

スキャナー

LV53
HP510
MP290

力●82　命中●16
守り●47　回避●16
魔法力●26　魔法効果●31
攻撃回数●1-2
使える魔法、特殊攻撃●ザンマ、マハザンマ、リカームドラ
得られるアイテム●マッスルドリンコ

メイガス

LV37
HP305
MP198

力●61　命中●17
守り●42　回避●16
魔法力●14　魔法効果●15
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ジオンガ、ディアラマ、リムードラ
得られるアイテム●ロザリオ

テンプルナイト

LV22
HP125
MP42

力●48　命中●19
守り●30　回避●16
魔法力●6　魔法効果●8
攻撃回数●1-3
使える魔法、特殊攻撃●スクンダ、マカジャマ、タルンダ
得られるアイテム●プラズマソード

きょうしんしゃ

LV18
HP81
MP35

力●39　命中●10
守り●25　回避●8
魔法力●7　魔法効果●10
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●メディア
得られるアイテム●聖水

ガイア

NEUTRAL－CHAOS

合体による誕生のパターン

合体では絶対に造ることができない合体の素材にした場合、ランダムでCHAOSの悪魔を造りだすことができるメシア教徒との合体は不可

アサシン

LV56
HP540
MP-

力●101　命中●31
守り●52　回避●27
魔法力●8　魔法効果●8
攻撃回数●2
使える魔法、特殊攻撃●会心、必殺、マヒ針
得られるアイテム●ふうまのすず

やみほうし

LV52
HP502
MP320

力●76　命中●16
守り●50　回避●15
魔法力●26　魔法効果●22
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●マハザンマ、ラクカジャ、マカトランダ得られるアイテム●あみだじゅず

おにじょろう

LV40
HP380
MP188

力●81　命中●24
守り●40　回避●20
魔法力●12　魔法効果●11
攻撃回数●2
使える魔法、特殊攻撃●電撃、つくも針、マヒ針
得られるアイテム●らいでんのムチ

はかいそう

LV27
HP146
MP122

力●41　命中●13
守り●29　回避●11
魔法力●15　魔法効果●13
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ファイアボール、ザンマ、ジオンガ
得られるアイテム●こどくざら

しょけいライダー

LV20
HP95
MP18

力●54　命中●16
守り●23　回避●13
魔法力●6　魔法効果●9
攻撃回数●1-2
使える魔法、特殊攻撃●体当たり
得られるアイテム●宝玉

とっこうたい

LV15
HP75
MP-

力●35　命中●13
守り●19　回避●11
魔法力●7　魔法効果●9
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●-
得られるアイテム●むめいのかたな

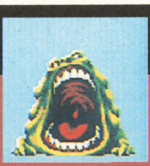
邪神

DARK－LAW

合体による誕生のパターン

2身合体では造りだすことができない
(神族×飛天)×龍族
(鬼族×鬼神族)×鬼神族
精霊との合体はDARKの合体法則に従う

トウテツ



LV71
HP737
MP151

力●141　命中●17
守り●73　回避●13
魔法力●27　魔法効果●24
攻撃回数●1-2
使える魔法、特殊攻撃●デスタッチ、テンタラフー、マハラギオン
得られるアイテム●あしゅらのて

オーカス

LV66
HP707
MP141

力●153　命中●23
守り●61　回避●16
魔法力●23　魔法効果●15
攻撃回数●2
使える魔法、特殊攻撃●アギラオ、マカラカーン、シバブー
得られるアイテム●ペンタグラム

テトカトリポカ

LV62
HP747
MP121

力●142　命中●20
守り●56　回避●14
魔法力●21　魔法効果●16
攻撃回数●1-2
使える魔法、特殊攻撃●デビルスマイル、ムド、ムドオン
得られるアイテム●ひこうばり

ミシャグジさま

LV44
HP505
MP212

力●107　命中●17
守り●50　回避●11
魔法力●13　魔法効果●12
攻撃回数●1-2
使える魔法、特殊攻撃●ジオンガ、マハジオンガ、ムド
得られるアイテム●まけんムラマサ

邪龍

DARK－CHAOS

合体による誕生のパターン

天魔×獣人、妖魔×聖獣、夜魔×龍王
龍神×地霊、堕天使×龍神
(神族×獣族)×鬼神族
(龍族×鬼神族)×飛天　など

ファフニール

LV60
HP660
MP82

力●143　命中●22
守り●55　回避●16
魔法力●17　魔法効果●15
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●噛みつき、ファイアブレス、マカラカーン
得られるアイテム●ロンギヌス

サーペント

LV54
HP570
MP28

力●114　命中●25
守り●54　回避●20
魔法力●11　魔法効果●9
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●巻き付き、暴れ回り、テール
得られるアイテム●ほうぎょく

バジリスク

LV51
HP440
MP44

力●117　命中●23
守り●55　回避●17
魔法力●11　魔法効果●10
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●マヒ噛みつき、ペトラアイ、毒ガスブレス
得られるアイテム●やっかのつるぎ

ワイバーン

LV43
HP366
MP30

力●94　命中●23
守り●48　回避●18
魔法力●10　魔法効果●5
攻撃回数●1-2
使える魔法、特殊攻撃●噛みつき、羽ばたき、ファイアブレス
得られるアイテム●ゲイボルグ

ワイアーム

LV37
HP266
MP24

力●79　命中●26
守り●42　回避●22
魔法力●8　魔法効果●5
攻撃回数●1-3
使える魔法、特殊攻撃●守る、巻つき、噛みつき
得られるアイテム●きくすいのこだち

コカトライス

LV30
HP119
MP12

力●80　命中●20
守り●36　回避●14
魔法力●5　魔法効果●4
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●マヒ噛みつき、石化にらみ、逃げる
得られるアイテム●ディストーン

ワーム

LV22
HP99
MP10

力●60　命中●16
守り●29　回避●12
魔法力●6　魔法効果●5
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ディア、巻つき、テール
得られるアイテム●ガーネット

凶鳥

DARK－LAW

合体による誕生のパターン
夜魔×霊鳥、夜魔×妖鳥、妖鳥×地霊
(魔族×龍族)×飛天
(龍族×飛天)×魔族
精霊との合体はDARKの合体法則に従う

フレスベルグ

LV53
HP494
MP79

力●82　命中●40
守り●43　回避●37
魔法力●10　魔法効果●9
攻撃回数●2-4
使える魔法、特殊攻撃●噛みつき、羽ばたき、アイスブレス
得られるアイテム●ガーネット

グルル

LV42
HP344
MP65

力●62　命中●33
守り●35　回避●31
魔法力●9　魔法効果●10
攻撃回数●2-4
使える魔法、特殊攻撃●引っかき、羽ばたき、ムド
得られるアイテム●オニキス

フリアイ

LV20
HP89
MP43

力●33　命中●18
守り●22　回避●16
魔法力●10　魔法効果●8
攻撃回数●2-3
使える魔法、特殊攻撃●毒引っかき、羽ばたき、逃げる
得られるアイテム●ターコイズ

フケイ

LV8
HP19
MP26

力●17　命中●10
守り●13　回避●10
魔法力●9　魔法効果●7
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ザン、パニックボイス、プリンパ
得られるアイテム●アメジスト

妖獣

DARK－NEUTRAL

合体による誕生のパターン
夜魔×魔獣、堕天使×獣人、霊鳥×地霊
聖獣×獣人
(飛天×龍族)×獣族
精霊との合体はDARKの合体法則に従う

フェンリル

LV62
HP666
MP66

力●149　命中●28
守り●63　回避●20
魔法力●13　魔法効果●13
攻撃回数●2-3
使える魔法、特殊攻撃●引っかき、噛みつき、アイスブレス
得られるアイテム●ルナブレイド

クラーケン

LV51
HP620
MP22

力●96　命中●30
守り●53　回避●26
魔法力●8　魔法効果●7
攻撃回数●5-8
使える魔法、特殊攻撃●巻つき、押しつぶし、水の壁
得られるアイテム●ほうぎょく

マンティコア

LV47
HP444
MP32

力●107　命中●23
守り●50　回避●18
魔法力●12　魔法効果●10
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●マヒ針、バインドボイス、石化噛みつき
得られるアイテム●ようとうニヒル

タマモ

LV44
HP499
MP54

力●76　命中●22
守り●37　回避●20
魔法力●18　魔法効果●16
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ハピルマ、マリンカリン、タルンダ
得られるアイテム●こどくざら

アツユ

LV27
HP134
MP32

力●74　命中●17
守り●31　回避●13
魔法力●6　魔法効果●5
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●噛みつき、体当たり、アギラオ
得られるアイテム●ほうぎょく

ヌエ

LV15
HP88
MP18

力●50　命中●14
守り●20　回避●11
魔法力●6　魔法効果●6
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●引っかき、マヒ噛みつき、パニックボイス
得られるアイテム●ターコイズ

邪鬼

DARK－LAW

合体による誕生のパターン
夜魔×妖鬼、堕天使×地霊
(鬼神族×獣族)×鬼神族
(鬼神族×鬼族)×魔族
(飛天×龍族)×鬼族　など

ギリメカラ

LV53
HP722
MP59

力●128　命中●21
守り●53　回避●14
魔法力●13　魔法効果●13
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●パララアイ、毒ガスブレス、パニックボイス
得られるアイテム●エメラルド

サイクロプス

LV51
HP500
MP31

力●133　命中●20
守り●62　回避●13
魔法力●10　魔法効果●7
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●守る、暴れ回り、マハジオ
得られるアイテム●ルビー

ラクシャーサ

LV48
HP465
MP48

力●116　命中●22
守り●48　回避●16
魔法力●11　魔法効果●10
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ファイアボール、パニックボイス、会心
得られるアイテム●れんきのけん

バーベガジ

LV45
HP323
MP42

力●94　命中●18
守り●58　回避●14
魔法力●9　魔法効果●9
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ブフーラ、毒噛みつき、マハブフーラ
得られるアイテム●ターコイズ

ラケー

LV37
HP259
MP38

力●81　命中●25
守り●36　回避●21
魔法力●8　魔法効果●8
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●噛みつき、暴れ回り、ザンマ
得られるアイテム●エメラルド

ウェンディゴ

LV28
HP129
MP28

力●57　命中●17
守り●35　回避●14
魔法力●8　魔法効果●7
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ブフーラ、マハブーラ、ツクモ針
得られるアイテム●ターコイズ

オーク

LV11
HP42
MP16

力●39　命中●11
守り●23　回避●9
魔法力●6　魔法効果●5
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ディア、守る、仲間呼ぶ
得られるアイテム●びぜんのたんとう

ドンコウ

LV8
HP26
MP11

力●24　命中●5
守り●26　回避●4
魔法力●6　魔法効果●5
攻撃回数●0-1
使える魔法、特殊攻撃●スクカジャ、水の壁、パニックボイス
得られるアイテム●アメジスト

グレムリン

LV5
HP20
MP14

力●13　命中●11
守り●11　回避●11
魔法力●6　魔法効果●7
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ジオ、引っかき、逃げる
得られるアイテム●ほうぎょく

幽鬼

DARK−CHAOS
合体による誕生のパターン
夜魔×獣人、堕天使×妖鬼
3身合体では誕生しない
精霊との合体はDARKの合体法則に従う

リッチ

LV54
HP720
MP200

力●75　命中●11
守り●49　回避●12
魔法力●26　魔法効果●35
攻撃回数●全員
使える魔法、特殊攻撃●マハジオンガ、デビルスマイル、ムドオン
得られるアイテム●ルビー

ヴェータラ

LV46
HP363
MP52

力●109　命中●15
守り●78　回避●10
魔法力●8　魔法効果●8
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●デスタッチ、毒噛みつき、マヒ引っかき
得られるアイテム●ほうぎょく

サンニ・ヤカー

LV40
HP353
MP42

力●83　命中●31
守り●34　回避●27
魔法力●9　魔法効果●6
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●パララアイ、毒ガスブレス、ブラッドスチール
得られるアイテム●ほうぎょく

サウォバク

LV35
HP187
MP46

力●52　命中●13
守り●31　回避●11
魔法力●28　魔法効果●10
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ハッピーステップ、マハラギオン、アギラオ
得られるアイテム●ソニックブレイド

ベイコク

LV25
HP103
MP38

力●67　命中●13
守り●36　回避●9
魔法力●9　魔法効果●6
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●シバブー、ブフーラ、ムド
得られるアイテム●ほうぎょく

マンイーター

LV22
HP69
MP19

力●55　命中●11
守り●34　回避●8
魔法力●7　魔法効果●8
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●マヒ引っかき、悪魔のキス、セクシーダンス
得られるアイテム●エメラルド

グール

LV17
HP62
MP15

力●42　命中●11
守り●25　回避●9
魔法力●7　魔法効果●7
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●守る、マヒ噛みつき、仲間呼ぶ
得られるアイテム●オニキス

おしち

LV7
HP39
MP29

力●13　命中●14
守り●11　回避●14
魔法力●6　魔法効果●8
攻撃回数●1-3
使える魔法、特殊攻撃●ブリンパ、アギラオ
得られるアイテム●アメジスト

ガキ

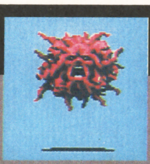
LV5
HP25
MP-

力●11　命中●11
守り●15　回避●11
魔法力●4　魔法効果●5
攻撃回数●0-1
使える魔法、特殊攻撃●引っかき、仲間呼ぶ、噛みつき
得られるアイテム●トンファー

悪霊

DARK−CHAOS
合体による誕生のパターン
夜魔×地霊
3身合体では誕生しない
精霊との合体はDARKの合体法則に従う

レギオン



LV44
HP299
MP31

力●100　命中●17
守り●63　回避●12
魔法力●9　魔法効果●9
攻撃回数●1-3
使える魔法、特殊攻撃●デスタッチ、仲間呼ぶ、死への道
得られるアイテム●ほうぎょく

ファントム

LV29
HP144
MP28

力●36　命中●16
守り●25　回避●16
魔法力●18　魔法効果●16
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●デスタッチ、テンタラフー、マハザンマ
得られるアイテム●ほうぎょく

ラルウァイ

LV23
HP109
MP21

力●37　命中●13
守り●25　回避●11
魔法力●14　魔法効果●10
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●デスタッチ、シバブー、デビルスマイル
得られるアイテム●ディスパライズ

ピシャーチャ

LV19
HP89
MP16

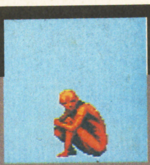
力●30　命中●12
守り●22　回避●11
魔法力●13　魔法効果●9
攻撃回数●0-1
使える魔法、特殊攻撃●デスタッチ、仲間呼ぶ、マヒ噛みつき
得られるアイテム●ほうぎょく

レムルース

LV14
HP34
MP14

力●27　命中●10
守り●22　回避●9
魔法力●14　魔法効果●8
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●ザン、スクンダ、マカジャマ
得られるアイテム●ディスパライズ

シェイド



LV9
HP40
MP13

力●23　命中●8
守り●14　回避●7
魔法力●13　魔法効果●10
攻撃回数●0-1
使える魔法、特殊攻撃●デスタッチ、シバブー、ブリンパ、
得られるアイテム●どくやくびん

ゴースト

LV4
HP23
MP9

力●11　命中●10
守り●15　回避●10
魔法力●7　魔法効果●7
攻撃回数●0-1
使える魔法、特殊攻撃●ブリンパ
得られるアイテム●ほうぎょく

屍鬼

DARK－NEUTRAL

合体による誕生のパターン

会話で仲魔にすることも、合体で誕生させることもできない。敵として戦うだけの存在なのである

コープス

LV18
HP186
MP21

力●48　命中●8
守り●24　回避●5
魔法力●12　魔法効果●6
攻撃回数●0-2
使える魔法、特殊攻撃●デスタッチ、仲間呼ぶ、マヒ噛みつき
得られるアイテム●ほうぎょく

ゾンビアーミー

LV10
HP57
MP12

力●29　命中●8
守り●18　回避●7
魔法力●7　魔法効果●8
攻撃回数●3-6
使える魔法、特殊攻撃●守る、仲間呼ぶ
得られるアイテム●MP5マシンガン

ボディコニアン

LV7
HP53
MP10

力●23　命中●9
守り●16　回避●8
魔法力●6　魔法効果●7
攻撃回数●0-1
使える魔法、特殊攻撃●守る、マヒ引っかき、マヒ噛みつき
得られるアイテム●どくやくびん

ゾンビコップ

LV6
HP39
MP8

力●25　命中●7
守り●7　回避●12
魔法力●6　魔法効果●7
攻撃回数●0-1
使える魔法、特殊攻撃●守る、毒引っかき、仲間呼ぶ
得られるアイテム●ニューナンブ

オバタリオン

LV3
HP46
MP10

力●13　命中●4
守り●11　回避●4
魔法力●6　魔法効果●6
攻撃回数●0-1
使える魔法、特殊攻撃●仲間呼ぶ、毒引っかき
得られるアイテム●マチェット

レディーゾンビ

LV2
HP32
MP9

力●11　命中●5
守り●13　回避●5
魔法力●5　魔法効果●7
攻撃回数●0-1
使える魔法、特殊攻撃●守る、仲間呼ぶ、マヒ引っかき
得られるアイテム●もぞうとう

ゾンビ

LV1
HP31
MP6

力●7　命中●3
守り●11　回避●3
魔法力●6　魔法効果●7
攻撃回数●0-1
使える魔法、特殊攻撃●守る、毒噛みつき
得られるアイテム●きずぐすり

外道

DARK－CHAOS

合体による誕生のパターン

スライムしか造りだすことができないスライムを合体の素材に使うと、相手のHP、MPを回復させるだけである。これはすべての悪魔に共通する

バックベアード

LV44
HP470
MP40

力●86　命中●17
守り●52　回避●13
魔法力●15　魔法効果●12
攻撃回数●1-2
使える魔法、特殊攻撃●ザンマ、シバブー、パララアイ
得られるアイテム●クラウソナス

ブラックウーズ

LV32
HP450
MP20

力●59　命中●13
守り●43　回避●10
魔法力●13　魔法効果●11
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●守る、デスタッチ、毒ガスブレス
得られるアイテム●ほうぎょく

スライム

LV13
HP52
MP13

力●25　命中●9
守り●32　回避●8
魔法力●7　魔法効果●6
攻撃回数●0-1
使える魔法、特殊攻撃●デスタッチ、守る
得られるアイテム●ほうぎょく

もうりょう

LV4
HP22
MP9

力●8　命中●11
守り●13　回避●10
魔法力●3　魔法効果●3
攻撃回数●0-1
使える魔法、特殊攻撃●守る、ザン、タルンダ
得られるアイテム●ほうぎょく

やくざ

LV2
HP20
MP-

力●11　命中●6
守り●15　回避●6
魔法力●5　魔法効果●7
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●仲間呼ぶ
得られるアイテム●ベレッタ92F

ちんぴら

LV1
HP18
MP-

力●10　命中●7
守り●9　回避●7
魔法力●5　魔法効果●6
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●逃げる
得られるアイテム●アタックナイフ

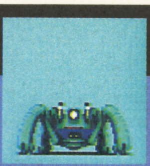
マシン

DARK-LAW

合体による誕生のパターン

いかなる合体でも造ることはできない
また会話で仲魔にすることもできない
純粋な敵としての存在なのだ

T95D

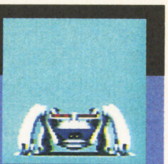


LV32
HP180
MP-

力●52　命中●23
守り●36　回避●21
魔法力●7　魔法効果●11
攻撃回数●2－3
使える魔法、特殊攻撃●仲間呼ぶ

得られるアイテム●ドラゴンATM

T95C/P



LV25
HP80
MP-

力●44　命中●11
守り●46　回避●9
魔法力●6　魔法効果●10
攻撃回数●2－8
使える魔法、特殊攻撃●仲間呼ぶ

得られるアイテム●スティンガー

T93G

LV21
HP60
MP-

力●63　命中●15
守り●36　回避●11
魔法力●3　魔法効果●4
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●仲間呼ぶ

得られるアイテム●ハンドグレネード

ビットボール

LV15
HP40
MP8

力●32　命中●20
守り●19　回避●18
魔法力●2　魔法効果●6
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●電撃

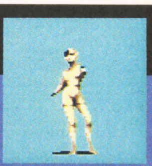
得られるアイテム●ふうまのすず

ビッグフット

LV11
HP80
MP-

力●29　命中●11
守り●16　回避●10
魔法力●7　魔法効果●7
攻撃回数●1
使える魔法、特殊攻撃●守る、バインドボイス、逃げる
得られるアイテム●ほうぎょく

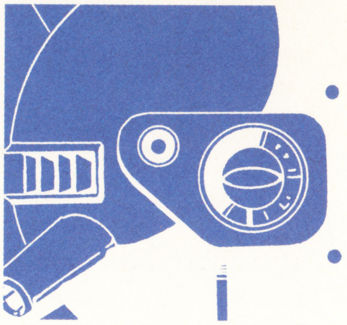
ククツ



LV2
HP13
MP8

力●9　命中●2
守り●23　回避●2
魔法力●4　魔法効果●6
攻撃回数●0－1
使える魔法、特殊攻撃●仲間呼ぶ、プリンパ

得られるアイテム●ほうぎょく

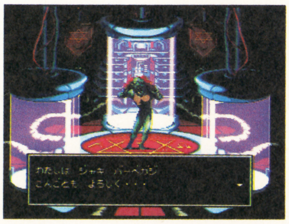


悪魔合体の法則一覧

1　2身合体

下の2身合体表は、LAW、NEUTRALの悪魔に対してのものだ。種族単位で合体結果が出されるが、誕生する悪魔のレベルは、2体の平均レベル＋2以上の、もっとも近い悪魔となる。＊＊マークは近親種合体で、その悪魔が属する大種族の悪魔が誕生する。2体の平均レベル＋3で、その大種族中の悪魔すべての中から選ばれる。大種族については取扱説明書などを参照にしてほしい。

—マークは合体できない組み合わせ。



←ダークの悪魔を造るときはよく考えてからにしよう

表1　2身合体表

種族	魔神	女神	天魔	鬼神	鬼女	妖魔	夜魔	妖精	セラフ	天使	堕天使	龍神	龍王	霊鳥	妖鳥	神獣	聖獣	魔獣	闘鬼	妖鬼	地霊	獣人
魔神	—	**	—	—	女神	女神	妖魔	夜魔	—	女神	天魔	天魔	鬼神	天使	堕天使	龍神	龍王	神献	鬼神	闘鬼	妖鬼	魔獣
女神	**	—	—	—	妖精	天魔	地霊	妖魔	—	堕天使	天魔	鬼女	龍神	天使	堕天使	龍神	龍王	神獣	鬼女	闘鬼	妖鬼	龍王
天魔	—	—	—	**	**	女神	堕天使	妖魔	—	外道	妖魔	鬼神	龍神	天使	堕天使	龍神	龍王	神獣	鬼神	闘鬼	妖鬼	邪龍
鬼神	—	—	**	—	**	鬼女	堕天使	鬼女	天魔	鬼女	夜魔	天魔	龍神	龍王	鬼女	龍神	龍王	神獣	龍神	龍王	闘鬼	神獣
鬼女	女神	妖精	**	**	精霊	夜魔	堕天使	夜魔	女神	女神	闘鬼	鬼神	女神	妖鬼	妖魔	鬼神	龍王	神獣	龍王	闘鬼	妖鬼	邪龍
妖魔	女神	天魔	女神	鬼女	夜魔	精霊	**	**	魔神	堕天使	夜魔	鬼女	霊鳥	龍王	堕天使	獣人	邪龍	妖鬼	鬼女	闘鬼	妖鬼	魔獣
夜魔	妖魔	地霊	堕天使	堕天使	堕天使	**	精霊	**	魔神	堕天使	妖魔	龍王	邪龍	凶鳥	凶鳥	魔獣	獣人	妖獣	鬼女	邪鬼	悪霊	幽鬼
妖精	夜魔	妖魔	妖魔	鬼女	夜魔	**	**	精霊	天使	女神	天使	神獣	聖獣	天使	堕天使	龍王	魔獣	聖獣	鬼女	妖魔	妖鬼	妖鬼
セラフ	—	—	—	天魔	女神	魔神	魔神	天使	—	**	**	天魔	龍神	女神	霊鳥	龍神	神獣	聖獣	妖魔	妖魔	妖精	妖鬼
天使	女神	堕天使	外道	鬼女	女神	堕天使	堕天使	女神	**	精霊	妖魔	天魔	聖獣	女神	霊鳥	龍神	神獣	聖獣	妖魔	妖魔	妖精	妖鬼
堕天使	天魔	天魔	妖魔	夜魔	闘鬼	夜魔	妖魔	天使	**	妖魔	精霊	邪龍	鬼女	妖魔	夜魔	妖魔	魔獣	獣人	鬼女	幽鬼	邪鬼	妖獣
龍神	天魔	鬼女	鬼神	天魔	鬼神	鬼女	龍王	神獣	天魔	天魔	邪龍	—	**	天魔	鬼神	龍王	龍王	龍王	鬼神	闘鬼	邪龍	天魔
龍王	鬼神	龍神	龍神	龍神	女神	霊鳥	邪龍	聖獣	龍神	聖獣	鬼女	**	精霊	龍神	鬼女	霊鳥	神獣	聖獣	鬼神	闘鬼	妖鬼	魔獣
霊鳥	天使	天使	天使	龍王	妖鬼	龍王	凶鳥	天使	女神	女神	妖魔	天魔	龍神	精霊	**	龍神	神獣	聖獣	神獣	夜魔	妖獣	魔獣
妖鳥	堕天使	堕天使	堕天使	鬼女	妖魔	堕天使	凶鳥	堕天使	霊鳥	霊鳥	夜魔	鬼神	鬼女	**	精霊	霊鳥	霊鳥	妖鬼	鬼女	堕天使	凶鳥	妖鬼
神獣	龍神	龍神	龍神	龍神	鬼神	獣人	魔獣	龍王	龍神	龍神	妖魔	龍王	霊鳥	龍神	霊鳥	精霊	**	**	鬼神	龍王	龍王	龍王
聖獣	龍王	龍王	龍王	龍王	龍王	邪鬼	獣人	魔獣	神獣	神獣	魔獣	龍王	神獣	神獣	霊鳥	**	精霊	**	神獣	魔獣	魔獣	妖獣
魔獣	神獣	神獣	神獣	神獣	神獣	妖鬼	妖獣	聖獣	聖獣	聖獣	獣人	龍王	聖獣	聖獣	妖鬼	**	**	精霊	獣人	闘鬼	聖獣	聖獣
闘鬼	鬼神	鬼女	鬼神	龍神	龍王	鬼女	鬼女	鬼女	妖魔	妖魔	鬼女	鬼神	鬼神	神獣	鬼女	鬼神	神獣	獣人	精霊	**	**	鬼神
妖鬼	闘鬼	闘鬼	闘鬼	龍王	闘鬼	闘鬼	邪鬼	妖魔	妖魔	妖魔	幽鬼	闘鬼	闘鬼	夜魔	堕天使	龍王	魔獣	闘鬼	**	精霊	**	妖魔
地霊	妖鬼	妖鬼	妖鬼	闘鬼	妖鬼	妖鬼	悪霊	妖鬼	妖精	妖精	邪鬼	邪龍	妖鬼	妖獣	凶鳥	龍王	魔獣	聖獣	**	**	精霊	妖精
獣人	魔獣	龍王	邪龍	神獣	邪龍	魔獣	幽鬼	妖鬼	妖鬼	妖鬼	妖獣	天魔	魔獣	魔獣	妖鬼	龍王	妖獣	聖獣	鬼神	妖魔	妖精	—

表2 ラグの店で交換できる精霊と必要な宝石

精霊	必要な宝石		
サラマンダー	ガーネット	ダイヤモンド	ルビー
ウンディーネ	アクアマリン	エメラルド	パール
シルフ	サファイア	オパール	ターコイズ
ノーム	エメラルド	オニキス	トパーズ
フレイミーズ	ガーネット	アメジスト	パール
アクアンズ	アクアマリン	パール	ターコイズ
エアロス	オパール	トパーズ	ターコイズ
アーシーズ	アメジスト	オニキス	オパール

表3 同種族の2身合体で誕生する種族

精霊	種族名	精霊	種族名
サラマンダー	神獣	フレイミーズ	堕天使　聖獣　魔獣
ウンディーネ	鬼女　龍王	アクアンズ	妖精
シルフ	天使　霊鳥	エアロス	妖魔　妖鳥
ノーム	闘鬼　妖鬼	アーシーズ	夜魔　地霊

精霊は合体できる悪魔の中でも得意な存在だ。特定の種族と精霊を合体させることによって、悪魔のランクを1〜2ランク上げることができるのだ。例えば精霊フレイミーズと魔獣カーシーを合体させれば、魔獣タンキ（カーシーより1ランク上）になる。

精霊を仲魔にする方法は2通りある。ラグの店で宝石と交換（表2）するか、同種族の合体（表3）を使うかだ。

表4 精霊による種族のレベルアップ表

種族名	サラマンダー	ウンディーネ	シルフ	ノーム	フレイミーズ	アクアンズ	エアロス	アーシーズ
鬼神	1アップ	1アップ	×	×	×	×	×	×
鬼女	1アップ	1アップ	×	×	×	×	×	×
妖魔	1アップ	1アップ	2アップ	×	×	×	1アップ	×
夜魔	×	1アップ	1アップ	2アップ	×	×	×	1アップ
妖精	×	2アップ	2アップ	1アップ	×	1アップ	1アップ	×
天使	1アップ	1アップ	1アップ	1アップ	×	×	×	×
堕天使	2アップ	1アップ	1アップ	×	1アップ	1アップ	1アップ	×
龍神	×	1アップ	×	×	×	×	×	×
龍王	1アップ	1アップ	1アップ	1アップ	×	×	×	×
霊鳥	1アップ	×	2アップ	×	×	×	1アップ	×
妖鳥	1アップ	×	2アップ	×	×	×	1アップ	×
神獣	1アップ	×	×	1アップ	1アップ	×	×	×
聖獣	1アップ	1アップ	×	1アップ	1アップ	×	×	×
魔獣	1アップ	1アップ	×	1アップ	1アップ	×	×	×
闘鬼	1アップ	1アップ	×	2アップ	×	×	×	1アップ
妖鬼	×	2アップ	×	2アップ	×	1アップ	×	1アップ
地霊	×	1アップ	×	2アップ	×	×	×	2アップ
獣人	1アップ	1アップ	1アップ	1アップ	1アップ	1アップ	×	×

メシア教徒とガイア教徒は人間である（獣人も人間もどきだが、悪魔としての要素が強い）。彼ら（または彼女）には通常の合体法則が適用されない。

すべて乱数を用いたランダムの合体になる。法則は、（0〜31の乱数＋合体する悪魔のレベルの半分）で、そのレベルにもっとも近い悪魔が誕生する。その場合、メシア教徒ならLAW、ガイア教徒ならCHAOSの悪魔になる。

なお合体結果の悪魔がすでに仲魔だった場合、下の優先順位に従って結果が変化する。それにしてもこの合体、ずいぶん便利な合体だ。

←1レベルアップを効果的に使って、強い仲魔を造り出そう

ガイア教徒	闘鬼→妖鬼→魔王→妖魔→夜魔→堕天使→鬼女→龍神→龍王→邪龍→魔獣→妖獣
メシア教徒	地霊→邪鬼→妖精→天使→邪神→霊鳥→妖鳥→凶鳥→神獣→聖獣→妖精

表5 精霊同士の合体結果

	サラマンダー	ウンディーネ	シルフ	ノーム	フレイミーズ	アクアンズ	エアロス	アーシーズ
サラマンダー	―――	イツァム・ナー	アグニ	コトシロヌシ	ラケー	オロバス	フェニックス	ベリス
ウンディーネ	イツァム・ナー	―――	アークエンジェル	ナーガ・ラジャ	ヤクシニー	フォルネウス	ガンダルバ	ドリアード
シルフ	アグニ	アークエンジェル	―――	エンジェル	ホウオウ	セイレーン	フリアイ	オンコット
ノーム	コトシロヌシ	ナーガ・ラジャ	エンジェル	―――	ドワーフ	キリン	ワイアーム	ワーム
フレイミーズ	ラケー	ヤクシニー	ホウオウ	ドワーフ	―――	ハクタク	シトリー	ユニコーン
アクアンズ	オロバス	フォルネウス	セイレーン	キリン	ハクタク	―――	ジャックフロスト	ボーグル
エアロス	フェニックス	ガンダルバ	フリアイ	ワイアーム	シトリー	ジャックフロスト	―――	ブッカブー
アーシーズ	ベリス	ドリアード	オンコット	ワーム	ユニコーン	ボーグル	ブッカブー	―――

精霊と精霊の合体もなかなか使える。上の表5がそれで、合体結果は特定の種族単位で決められていないのだ。フレイミーズとアーシーズを合体させれば簡単に神獣ユニコーンを造り出せるし、霊鳥や強い妖魔などもすぐに仲魔にすることができる。これはかなり有効な合体手段だ。

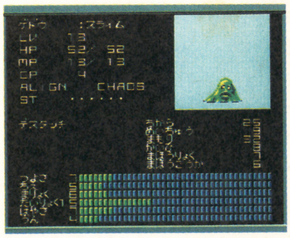
精霊を使った3身合体も有効なものがあるが、それは79ページで紹介する。

レベルの高さがダーク＞非ダーク	レベルの合計が3の倍数の場合のみ ダーク悪魔が同種族の1レベル上の悪魔になる
レベルの高さがダーク＜非ダーク	レベル合計が7の倍数の場合のみ 非ダーク悪魔が同種族の1レベル上の悪魔になる

ダーク悪魔と非ダーク悪魔の合体は、左の2身合体法則はまったく適用されない。きわめて単純な法則が用意されているのだ。

まず合体する悪魔のレベルがポイントになる。その合計値でどういう結果になるかが決まる。上の表を見てほしい。ダークの悪魔のレベルが高い場合と、低い場合では合体結果が異なる。このパターンに当てはまらない（合計レベルが3の倍数、7の倍数にならない場合）合体は、すべてスライムになってしまう。

あまり効果的な合体ではないのだ。



←スライムを造ってもほとんど意味はない。この合体はやめよう

2身合体には特殊なものも用意されている。

完全に合体法則を無視したものが表8の上2つだ。いずれも超強力な悪魔が誕生する。しかしシヴァ、ウリエルともに相当の高位悪魔であるため、ほとんどおまけのような合体だ。

剣と悪魔の合体も可能だ。どこかで手に入る練気の剣。これを入手したら装備しないで、なおかつ悪魔のストックがある状態で邪教の館へ行こう。メインメニューに〝剣との合体〟が追加されているのだ。練気の剣と合体できるのはテングとタケミカヅチの2体の悪魔と、アイテムであるベリアルの壺だ。合体して得られる剣は、練気の剣よりもはるかに強力だ。

表9はダーク悪魔同士の合体である。同種族の場合は表の通りになるが、異なる種族の合体だと、レベルが高い方の悪魔の1ランク下の悪魔となる。

←剣の合体は後半の力強い味方。他にも用意されているらしい

表8 特殊な合体

ランダ×バロン	→シヴァ
ケルプ×ソロネ×ドミニオン	→ウリエル
練気の剣×テング→風神剣、×タケミカヅチ→雷神剣 etc.	

表9 ダーク同種族合体

凶鳥×凶鳥→霊鳥
邪鬼×邪鬼→闘鬼
妖獣×妖獣→聖獣
邪龍×邪龍→龍神
幽鬼×幽鬼→悪霊
魔王×魔王→魔神

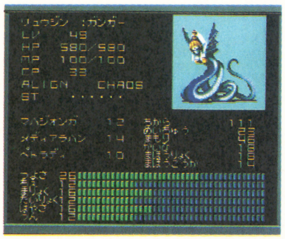
2 3身合体

3身合体は大種族を基準にして行われる。

まず合体対象の3体のレベルをチェックする。そして最初にレベルが低い2体の合体結果を求めるのだ。それが右の表10だ。

合体結果と高いレベルの悪魔の合体を下の表11で求めれば合体結果が判明する。この時誕生する悪魔のレベルは、3体の平均レベル+8以上のもっとも近いレベルとなる。

3身合体で?マークになる結果があるが、これはランダムの合体だ。誕生する悪魔はLIGHT—CHAOS属性のNEUTRAL悪魔のいずれかもう一度高いレベルの悪魔になることもあるし、一桁レベルの悪魔が誕生してしまうこともある。合体結果を見て、不満ならばやり直そう。まったく別の悪魔になるのだ。やり始めたら止まらなくなる…。



←合体の組み合わせを考えて行わないといい効果が得られない

表10 3身合体表(低レベルの2体)

	神族	鬼神族	魔族	飛天	龍族	鳥族	獣族	鬼族
神族	※	A	B	C	D	E	F	G
鬼神族	A	※	G	H	I	J	K	L
魔族	B	G	※	M	N	O	P	G
飛天	C	H	M	※	Q	R	S	H
龍族	D	I	N	Q	※	T	U	K
鳥族	E	J	O	R	T	※	V	J
獣族	F	K	P	S	U	V	※	K
鬼族	G	L	G	H	K	J	K	※

表11 3身合体表(総合結果)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
神族	魔神	魔王	セラフ	龍神	霊鳥	神獣	龍神	鬼神	龍神	天使	神獣
鬼神	天魔	鬼神	鬼女	龍神	?	邪龍	妖鬼	女神	闘鬼	女神	邪鬼
魔族	魔王	魔神	女神	鬼神	天使	龍王	女神	夜魔	龍神	天使	邪龍
飛天	セラフ	セラフ	天使	聖獣	セラフ	神獣	?	天使	邪龍	天使	聖獣
龍族	龍神	龍神	邪神	龍神	鬼女	鬼神	闘鬼	妖魔	龍神	女神	神獣
鳥族	霊鳥	女神	セラフ	女神	天使	龍神	夜魔	天使	妖魔	霊鳥	龍王
獣族	神獣	龍神	聖獣	神獣	龍神	神獣	闘鬼	魔獣	聖獣	龍王	聖獣
鬼族	鬼女	鬼神	鬼神	鬼神	鬼女	神獣	妖鬼	闘鬼	鬼神	鬼女	獣人

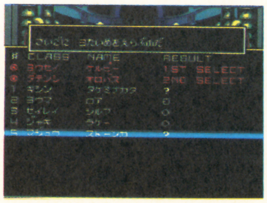
	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
神族	天魔	セラフ	鬼神	夜魔	妖魔	?	女神	鬼神	天使	龍神	鬼女
鬼神	邪神	?	女神	天使	龍神	霊鳥	女神	聖獣	鬼女	龍神	聖獣
魔族	邪鬼	妖魔	妖魔	妖精	妖鬼	凶鳥	天使	妖魔	堕天使	闘鬼	妖鬼
飛天	幽鬼	天使	凶鳥	天使	?	堕天使	天使	聖獣	邪龍	邪龍	堕天使
龍族	鬼神	妖鳥	龍神	女神	鬼神	邪龍	夜魔	妖鬼	龍神	龍神	龍神
鳥族	鬼女	妖魔	堕天使	天使	龍王	堕天使	天使	妖魔	霊鳥	龍王	霊鳥
獣族	獣人	?	魔獣	龍王	魔獣	妖獣	聖獣	聖獣	聖獣	神獣	龍王
鬼族	邪鬼	妖鬼	鬼神	妖魔	闘鬼	邪鬼	鬼女	?	鬼女	鬼神	闘鬼

3身合体で低いレベルの2体が近親種合体を起こす場合は、その近親種合体の結果と高いレベルの悪魔を2身合体する。その結果から1ランク高い悪魔が誕生するのだ。

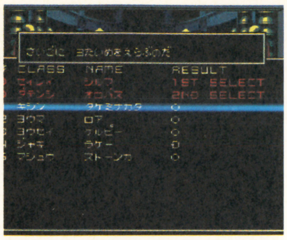
3体中にダーク悪魔が入っていると、ダーク1体につき4レベルがマイナスされる。まったく得策ではないパターンだと言えよう。

合体後の結果がすでにいる悪魔となった場合、その結果はスライムになってしまう。

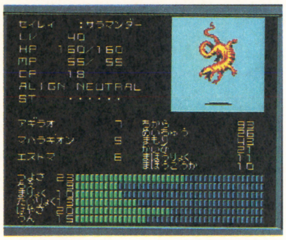
大種族・人間を含んだり、外道スライムや幽鬼、悪霊が入っている3身合体は、すべてスライムになってしまう。スライムは悪魔がマグネタイトを失って崩れた姿であり、実体化するバランスを失った状態なのだ。



←?マークの合体はNEUTRALの強い悪魔が必要なときに使おう



→精霊を含む3身合体は複雑なわりに報われないことも多い



→下位精霊を合体させる方法でサラマンダーを造るといいだろう

精霊を含む３身合体も特殊な法則が適用されるのだ。

まず精霊を１体含む場合、精霊以外の２身合体の結果＋１ランク上の悪魔を求め、その結果と精霊の２身合体となる。

精霊が２体含む３身合体だとさらに複雑化する。まず精霊の２身合体結果を求める。その悪魔の１ランク下の悪魔と残りの悪魔を２身合体させるのだ。その結果から１ランク上の悪魔が最終結果となる。

右の表12は精霊だけの３身合体の結果表だ。この表にない３身合体（例：ウンディーネ＋シルフ＋フレイミーズ）をする場合は、上位精霊（サラマンダー〜ノーム）と下位精霊（フレイミーズ〜アーシーズ）の２体いる方を２身合体させ、結果と残りの精霊を２身合体する。そして結果から１ランク上の悪魔となる。

表12 精霊同士の３身合体

ウンディーネ＋シルフ＋ノーム	→キクリヒメ
サラマンダー＋シルフ＋ノーム	→キマイラ
サラマンダー＋ウンディーネ＋ノーム	→ヤマ
サラマンダー＋ウンディーネ＋シルフ	→ドミニオン
アクアンズ＋エアロス＋アーシーズ	→サラマンダー
フレイミーズ＋エアロス＋アーシーズ	→ウンディーネ
フレイミーズ＋アクアンズ＋アーシーズ	→シルフ
フレイミーズ＋アクアンズ＋エアロス	→ノーム

武器・防具類一覧表

剣［けん］

名称		性別	属性	攻撃力	命中率	攻撃回数	ステータスほか
アタックナイフ	ATTACK KNIFE	両	全	6	1	1	
マチェット	MACHET	両	全	7	2	1	
トンファー	TON FA	男	全	6	2	2	
スパイクロッド	SPIKE ROD	男	全	8	5	1	
もぞうとう	模造刀	両	全	9	0	1	
むめいのかたな	無銘の刀	両	全	13	7	1	
せいりゅうとう	青龍刀	男	全	16	8	1	
さそりムチ	蠍鞭	女	全	10	5	3〜5	
バトルハンマー	BATTLE HAMMER	男	全	18	3	1	
さんせつこん	三節棍	男	全	12	15	1〜3	
びぜんのたんとう	備前の短刀	女	全	17	8	1	
チェーンソー	CHAIN SAW	男	全	25	2	1	
アセイミナイフ	ASEIM KNIFE	女	全	22	15	1	
グラディウス	GLADIUS	男	全	29	0	0〜2	
めいとうこてつ	銘刀虎鉄	男	全	32	7	1	
ともえのなぎなた	巴の薙刀	女	全	24	17	2	
みかづきのたち	三日月の太刀	両	N	30	20	1〜3	
ひかりのこだち	光の小太刀	両	L	35	30	1	
ギロチンアクス	GUILLOTINE AXE	男	C	40	0	1	
ぐれんのむち	紅蓮の鞭	女	全	25	20	2〜8	
びぜんおさふね	備前長船	両	全	35	10	1〜3	
らいでんのむち	雷電の鞭	女	全	37	15	3〜6	
ランスオブカース	LANCE OF CURSE	男	全	50	0	0〜2	
カムドのけん	カムドの剣	男	N	55	5	1	
プラズマソード	PLASMA SWORD	男	L	41	20	2〜4	
くさなぎのつるぎ	草薙の剣	両	全	40	10	敵全員	知恵＋1
ブリューナク	BRIONAC	女	全	60	20	1	運＋1
とっこしょ	独鈷杵	男	C	75	3	1	魔力＋1
クチナワのけん	蛇の剣	両	全	58	8	3〜6	強さ＋1
ふつのみたま	布都御魂	両	全	80	3	1〜3	知恵＋1
ソニックブレード	SONIC BLADE	男	全	44	5	0〜8	強さ＋1
クラウソナス	CLAIMH SOLAIS	両	全	98	10	1	
しちせいけん	七星剣	男	全	77	30	1〜2	魔力＋1
ひぎょうさんこ	飛行三鈷	男	全	87	5	1	魔力＋2
きくすいのこだち	菊水の小太刀	女	全	88	15	1	運＋1
ようとうニヒル	妖刀ニヒル	両	全	120	0	1	
めいどのみやげ	冥土の土産	男	L	80	15	2	強さ＋2
ゲイボルグ	GAE BOLG	女	全	90	40	1〜2	魔力＋2
まけんむらまさ	魔剣村正	女	全	130	0	0〜8	強さ＋2
デスブリンガー	DEATH BRINGER	男	C	90	15	1〜3	
くびかりスプーン	首狩スプーン	両	全	120	25	0〜1	
きゅうびのむち	九尾の鞭	女	N	78	20	2〜8	
れんきのけん	練気の剣	両	全	98	30	1	
あめのぬぼこ	天沼矛	女	L	100	10	2	強さ＋2
やつかのけん	八握の剣	両	全	115	5	1	
バルハラソード	WALHALLA SWORD	女	C	130	16	1	
はおうのけん	覇王の剣	男	全	135	3	1	魔力＋2
めいふはづき	冥府葉月	男	N	155	10	1	強さ＋2
ルナブレイド	LUNAR BLADE	女	全	140	5	2	知恵＋3
まじょうせん	魔浄扇	女	全	120	3	0〜8	魔力＋3
ロータスワンド	LOTUS WAND	両	全	130	10	3〜5	強さ＋3
ロンギヌス	LONGINUS	両	全	165	20	1	知恵＋3
ソルブレイド	SOL BLADE	女	全	160	40	1〜2	知恵＋3
あめのむらくも	天叢雲	両	全	180	0	1	
ふうじんけん	風神剣	両	全	155	5	2〜4	
らいじんけん	雷神剣	男	全	170	3	1〜3	
かりゅうけん	火龍剣	女	全	185	2	2	
あめのみつるぎ	天御剣	男	L	190	8	1〜3	
マサカドのかたな	将門の刀	男	N	195	10	1〜3	
くりからのつるぎ	倶利伽羅の剣	男	C	190	15	1〜3	
ヒノカグツチ	火之迦具土	男	全	200	20	2〜4	全能力＋1

ガン［銃］

名称		性別	属性	攻撃力	命中率	攻撃回数	ステータスほか
ニューナンブ	NEW NAMBU	両	全	18	8	1	
ベレッタ92F	BRETTA 92F	両	全	22	15	1	
MP5マシンガン	MP5 MACHINEGUN	両	全	34	3	3〜6	
M16ライフル	M16 RIFFLE	男	全	34	3	3〜6	
SPAS12	SPAS12	両	全	55	8	2〜4	
M249ミニミ	M249 MINIMI	男	全	68	10	2〜8	
ブローニングM2	BRONING M2	男	全	72	0	0〜8	
パウザP50	PAUZA P50	男	全	110	25	1	
きらいほう	鬼雷砲	両	全	80	10	2〜8	
おうごんじゅう	黄金銃	両	全	95	30	3〜6	
ギガスマッシャー	GIGA SMASHER	男	全	100	8	0〜8	
くにとものじゅう	国友の銃	両	全	120	40	3〜5	
MB4ミニガン	MB4 MINIGUN	男	全	125	0	敵全員	
レールガン	RAILGUN	両	全	150	35	3〜6	
メギドファイア	MEGIDO FIRE	両	L	160	30	敵全員	
ピースメーカー	PEACE MAKER	両	C	170	5	0〜8	

弾［たま］

名称		性別	属性	攻撃力	ステータス
つうじょうだん	通常弾	両	全	2	
ショットシェル	SHOT SHELL	両	全	10	
どくばりだん	毒針弾	両	全	8	POISON
しんけいだん	神経弾	両	全	15	SLEEP
のろいのだんがん	呪いの弾丸	両	全	20	呪殺
せいなるだんがん	聖なる弾丸	両	全	9	破魔
ぎんのだんがん	銀の弾丸	両	全	16	破魔
ウラニウムだん	URANIUM BULLET	両	全	25	衝撃
プルトニウムだん	PLUTONIUM BULLET	両	全	30	衝撃
まりょくのたま	魔力の弾	両	全	17	CHARM
メデューサのたま	MEDUSA BULLET	両	全	28	STONE
まふうじのたま	魔封じの弾	両	全	25	CLOSE
せんこうだん	閃光弾	両	全	30	BIND
ハッピーショット	HAPPY SHOT	両	全	35	HAPPY
ひかりのだんがん	光の弾丸	両	L	40	
やみのだんがん	闇の弾丸	両	C	40	

ヘルム［かぶと］

名称		性別	属性	防御力	回比率	ステータス
ヘッドギア	HEAD GEAR	男	全	3	0	
フルヘルム	FULL HELM	男	全	4	0	
フリッツヘルム	FRITZ HELM	男	全	6	0	
メタルクラウン	METAL CROWN	女	全	6	3	知恵＋1
デュラハンヘルム	DULLAHAN HELM	男	全	8	1	体力＋1
さんかくぼうし	三角帽子	女	全	8	4	知恵＋2
ダーククラウン	DARK CROWN	男	全	10	3	体力＋2
おにくいかぶと	鬼喰い兜	女	全	10	5	強さ＋2
せいれいまえだて	精霊前立	女	全	12	4	魔力＋2
ドラゴンヘルム	DRAGON HELM	男	全	14	6	強さ＋2
くれないのかぶと	紅の兜	女	全	15	5	魔力＋2
ちえのわ	知恵の輪	両	全	16	9	知恵＋2
マスカレード	MASQUALADE	両	L	13	4	知恵 魔力＋1
パンツァーヘルム	PANZERHELM	女	全	24	6	知恵＋2
ヤクトヘルム	YAKT HELM	男	全	25	7	知恵＋2
シュツルムヘルム	STURM HELM	女	全	27	7	魔力＋2
たいようのかめん	太陽の仮面	両	L	29	27	魔力＋3 CURSE
らいじんのかぶと	雷神の兜	両	C	26	30	体力＋3 CURSE
すわほっしょう	諏訪法性	両	N	30	26	強さ＋3 CURSE
ジーザスヘルム	JESUS HELM	男	L	22	9	知恵＋3
てんまのかぶと	天魔の兜	男	C	24	10	知恵＋3
マサカドのかぶと	将門の兜	男	N	23	12	知恵＋3

ボディ［よろい］

名称		性別	属性	防御力	回比率	ステータス
サバイバーベスト	SURVAIVER VEST	男	全	6	2	
ケブラーベスト	KEBLER VEST	男	全	8	0	
ファイアガード	FIRE GUARD	男	全	13	0	
サンダーガード	THUNDER GUARD	男	全	14	3	
ハイレグアーマー	HIGHLEG ARMOR	女	全	15	5	
アゲハドレス	AGEHA DRESS	女	全	13	14	速さ＋2
イタリアーマー	ITATIARMOR	男	全	17	6	運＋1
テトラジャマー	TETRAJARMOR	両	全	20	9	知恵＋1
はおうのよろい	覇王の鎧	男	C	25	8	体力＋2
ほうのころも	法の衣	両	L	12	12	全能力＋2
ドラゴンメイル	DRAGON MAIL	男	全	30	15	知恵＋2
くれないのよろい	紅の鎧	女	全	32	5	魔力＋2
デビルコルセット	DEVIL CORSET	女	全	38	10	速さ＋2
しっこくのよろい	漆黒の鎧	男	全	35	15	運＋2
パワードスーツ	POWERED SUIT	両	全	20	20	全能力＋2
パンツァースーツ	PANZER SUIT	女	全	46	14	強さ＋1
ヤクトアーマー	YAKT ARMOR	男	全	50	12	強さ＋2
シュツルムスーツ	STURM SUIT	女	全	56	16	強さ＋2
アースメイル	EARTH MAIL	両	全	65	15	運＋2
アーガマスーツ	AGMA SUIT	両	全	66	15	知恵＋1 魔力＋3
ジーザスアーマー	JESUS ARMOR	男	L	75	20	強さ＋3
てんまのよろい	天魔の鎧	男	C	79	18	強さ＋3 速さ＋1
マサカドのよろい	将門の鎧	男	N	86	25	強さ＋3

アーム［こて］

名称		性別	属性	防御力	回比率	ステータス
レザーグラブ	LEATHER GLOVE	男	全	1	0	
リベットナックル	RIVET KNACKLE	男	全	2	0	
カイザーナックル	CAISER KNACKLE	男	全	3	0	
ガントレット	GUNTLET	女	全	4	1	
サイバーアーム	SYBER ARM	両	全	5	2	強さ＋2
アイアンクロー	IRON CLAW	男	全	6	4	強さ＋1
アトラスのこて	アトラスの籠手	男	全	7	3	体力＋1
きしんのこて	鬼神の籠手	両	全	7	5	強さ＋1
ドラウプニル	DRAUPNIR	男	全	8	7	強さ＋1
くれないのこて	紅の籠手	女	全	10	5	強さ＋2
パンツァフィスト	PANZER FIST	女	全	12	6	強さ＋1
ヤクトグラブ	YAKT GLOVE	男	全	11	6	強さ＋2
シュツルムグラブ	STURM GLOVE	女	全	13	6	
ジーザスグラブ	JESUS GLOVE	男	L	15	9	強さ＋3
てんまのこて	天魔の籠手	男	C	18	8	強さ＋3
マサカドのこて	将門の籠手	男	N	20	10	強さ＋3

レッグ［くつ］

名称		性別	属性	防御力	回比率	ステータス
レザーブーツ	LEATHER BOOTS	男	全	1	3	
コンバットブーツ	COMBAT BOOTS	男	全	2	4	
ライダースーツ	RIDER SUIT	男	全	3	5	
ジェットブーツ	JET BOOTS	男	全	4	8	速さ＋1
スカイヒール	SKY HEELS	女	全	5	12	速さ＋1
メタルブーツ	METAL BOOTS	男	全	12	0	速さ＋1
ダンシングヒール	DANCING HEELS	女	全	7	15	速さ＋1
ドラゴンブーツ	DRAGON BOOTS	男	全	4	10	速さ＋2
むしゃのぐそく	武者の具足	男	全	14	6	速さ＋2
パンツァーレッグ	PANZER LEG	女	全	10	14	速さ＋2
ヤクトレッグ	YAKT LEG	男	全	12	15	速さ＋2
シュツルムレッグ	STURM LEG	女	全	11	15	速さ＋3
ジーザスレッグ	JESUS LEG	男	全	12	16	速さ＋3
てんまのぐそく	天魔の具足	男	全	15	17	速さ＋3
マサカドのぐそく	将門の具足	男	全	16	16	速さ＋3

WIZARDRY®

ウィザードリィV《災渦の中心》(メイルストローム)

maudziuts

STAFF

SCENARIO DAVID BRADLEY　PROGRAMS GAME STUDIO　MONSTER DESIGN SUEMI JUN　MUSIC COMPOSER HANEDA KENTARO　DIRECTOR MITA HIROSI (ASCII)

まず、新しいシステムを理解せよ

ファミコンの3作では、不動のシステムを誇っていたウィザードリィ。しかしこの5作目では、基本システムに大幅な変更が加えられている。歴戦のウィズ・フリークでさえ、まっさらの状態では手も足もでない。そこで、まずは新システムの重要なポイントから押さえていくことにしよう。第一に複雑になった戦闘、第二にNPCとの会話、そして「さがす」や「SWIM」を駆使した展開等。ただし、ファミコン時代からのユーザーにとってありがたいのは、ファミコン版IIIの時点で、すでにVの呪文の一部が採用されていたこと。ツザリク、ラダルト等の攻撃呪文はもうおなじみだろう。

NPCとの会話で進む複雑なストーリー

会話があってもウィズ。想像力が要求されるぞ!

まず、会話といっても普通のフィールド型RPGと同じようなのんきなものを想像してはいけない。たったひとことの使えないヒントを聞くのに金をとられたり、隙をみて金品を奪おうとするやつがいたり、果ては会話しようとしているのに襲いかかってくるやつがいたり。わざわざNPCという言葉を使うだけあって、みんな個性豊か。大変なのである。しかも、得られるヒントはお世辞にも親切とはいえない種類のもの。詩の一節のような曖昧な表現の中から想像力で真実を拾い出さなければならないのだ。例えば、B5Fで出会うある貴婦人は、「水たまりのアヒルを想像してご覧なさい!」と、ただひとこと。これがあるアイテムの隠された使用法を示しているなどと、誰が信じられるだろうか?

また、NPCとのやり取りでは、相手に関わらず物品の購入等の取り引きができる。しかし会話も取り引きも、カツの呪文が成功してからでないと有効でない場合も多い。出会ったらまずカツというのが基本だ。

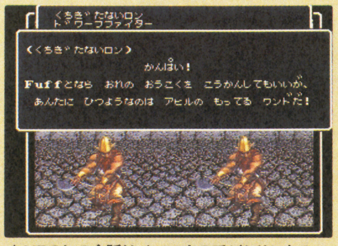
もちろん、NPCと戦うこともできる。が、概して重要なNPCほどに強力なので無意味な戦闘は避けた方がいいだろう。ただし、ロード・ハインマイティのような小ずるく腹黒い輩は例外。厳しいウィザードリィの世界では、世界中の誰もが自分たちに親切だとは限らない、ということをよく覚えておこう。

怪しい場所は「さがす」水たまりでは「泳ぐ」

イベントはNPCとの出会いばかりではない。以前のシナリオからの流れを汲むイベントだって数多くある。しかもいっそう複雑で、バリエーションも豊かになっているのだ。

ざっと挙げただけで、謎ときに対して実際に文字を打ち込んで答えるもの、何もないかに見える場所を「さがし」てアイテムを見つけるもの、いくつかの項目から正しい順序で必要な要素を選ぶもの等、盛りだくさんだ。しかし、今回もっとも特徴的なイベントは、水たまりにまつわるイベントだ。迷宮に内にはさまざまな特徴のある多くの水たまりがあり、それぞれ深さに段階がある。誰かが潜って中を調べなければいけないのだが、これが一筋縄ではいかない。第一に、多くの場所では、HP、MPの増減、マヒ、毒など予想のつかない事態が起こるという点。第二に、各キャラには泳ぎの能力値があり、能力以上の深さに潜るとかなりの高率で溺れて死んでしまうという点。さらに、戦闘が起きて必要アイテムを獲得できるのはたいてい奥底深いレベルなのだ。

しかし、困難さを補うアイテムもあるし、場所によっては冒険者にとってメリットとなる効果もある。付き合い方次第なのだ。



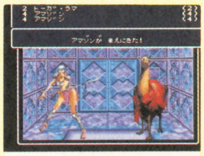
↑NPCとの会話はイベントの手がかりになる。が、なんのヒントもない隠しアイテムもあるぞ

↑この瞬間のためにウィズをやってるって? だけど、パワーアップした罠の数々には注意

モンスターは、より個性的に

戦闘パターンのバリエーションが増した分だけ、モンスターの個性も強くなった。新呪文を使ってくるのはもちろんだが、後衛への直接攻撃、以前とはくらべものにならない強力な毒など、驚かされる。中でも特に注意すべきは、特定のパラメータをドレインされる攻撃、鎧を壊される攻撃、物品を盗む攻撃の3種類。なれない攻撃パターンに戸惑うだろうが、早めに慣れてほしいものだ。

また、宝箱の罠に至っては、さらにユニークなものがずらりと揃っている。



←さかんに前列、後列の入れ替えをしてくる

→NPCの中には、好戦的な連中もいるのだ

進化するウィザードリィの戦闘システム

今あるRPGのコマンド型戦闘は、そもそもこのWIZが元祖。さすが元祖、というわけで、Vはこの伝統の戦闘システムに大きくメスが入れられたのだ。とはいっても、次回作の「ベイン・オブ・ザ・コズミックフォージ」はいざ知らず、今回の変更は従来のシステムになじんでいる人なら簡単に入って行ける程度のもの。安心して迷宮に入っていこう。

→魔法使いが直接攻撃に参加できる！……弓があればの話

←NPCにはまずカツを。これで交渉がしやすくなるはずだ

まず第一に、呪文が整理されたことが大きい。使えないといわれていた呪文のいくつかが廃され、新たな呪文が数多く採用された。しかし、ご存知のように、その一部はFC版「III」でも採用されている。だからFC版からのプレイヤーは、メリト、ツザリク、ラダルト等の呪文にもうずいぶんお世話になっているはず。その他の新呪文に関しては下の表を見てもらうとして、話を先に進めておこう。

武器に射程の概念が導入されたことも大きいが、実戦以上に装備の選び方で。苦労することだろう。原則として、前列のメンバーは従来通り、単純にいちばん強力な武器を選んで（データ表参照）いればいい。ただ、3人目に僧侶や盗賊がいる場合、必然的にS～Lの武器を持つことになるだろう。その場合、先頭の2人に比べて攻撃力が劣るわけで、敵の後方で、集団攻撃呪文に生き残ったようなやつを狙うと効率的。また、後列にまわるキャラクターの武器も、もとよりS以上である場合が多いので、神経質にならなくていい。

	味方後列	味方前列	敵前列	敵後列
C 近接武器		→	→	
S 短距離	→	→	→	
		→	→	→
M 中距離	→	→	→	
		→	→	→
L 長距離	→	→	→	→

右の図ではわからないSとMの違いは何かといえば、実のところ、敵は前列後列ではなく、1グループめから4グループめで勘定されるわけで、後列から攻撃した場合、Mが3グループめまで、Lが4グループめまで攻撃できるということなのだ。まあ、微妙な差だ。これもそれほど気にする必要はないだろう。むしろ、直接後列を攻撃できるモンスターがいる、ということをおぼえておく方が重要だ。基本的には羽根を持つ者、気体、もしくは光球状の者がその能力を持っている。

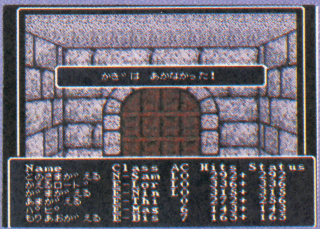
NPCとの戦闘についてもちょっと触れておこう。彼らとは会話や取り引きをするのが主目的だが、戦闘になることもある。殺したNPCはカント行きになり、いつでも甦らせることができるので、倒してしまっても別に構わない。

〈実践〉新魔法入門

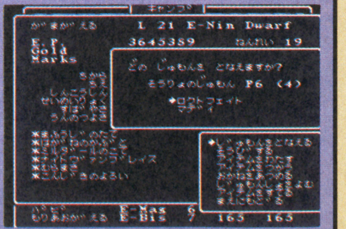
聞いたことのない魔法だし、特に必要な気もしないし……と、新魔法を使わないのでは大損。意外に便利なもの、あまり使えないもの。理解した上で使おう。左が魔術師系、右が僧侶系だ。

ポンチ	キャラクターひとりのACを1だけ下げることができる。ただし、かける対象を指定できるので、カルキやポーフィックより遙かに役に立つ。
デスト	扉の鍵を開ける魔法。ただし、特定の鍵を必要とする扉には無効だ。同レベルなら、盗賊の「あける」コマンドより解錠の成功率が高いようだ。
ボラツ	1モンスターを石化させる。ただ、石化といっても回復することがあるので注意。成功率ももうひとつだが、モーリスが使えない分役に立つ。
カリフィック	隠し扉を見つける呪文。デストが「あける」に対応するように、「さがす」→「とびら」に対応する。やはり、いくらか成功率が高いようだ。
コルツ	おすすめ度ナンバー・ワン。パーティーごと呪文無効化能力を身につける呪文だ。何度も重ねがけすることで、強力なブレスさえ無効化する。
カンティオス	モンスターの思考を混乱させる。とはいっても、それほど大きな効果は期待できない。同じレベルならマハリトを使った方がいいのでは……?
リトフェイト	パーティーごとマップ上のトラップから守る呪文。毒ガスのトラップにも有効だが、中にはこの呪文が効かないトラップやシュートもある。
ロクド	1グループのモンスターを石化させる。ボラツよりは使えるが、グループ全員に効くことは少ない。成功すると眠りより長い間動きが止まる。
ソコルディ	魔物を召喚して戦わせる。レベルと運で誰が現れるかわからないが、グレーターデーモンが出てきてティルトウェイトを連発することもある。
パリオス	敵がかけている防御呪文（BAMATUやCORTU）を無効化する。あまり使わないが、敵が使うこともあるので、機能を覚えていないと痛い目に会う。
バスカイアー	毒を与えたり、マヒさせたり、ダメージを与えたり、即死させたり、効かなかったりする。同レベルの他の呪文を見ても、普通は使わない。
バコルツ	使い手のレベルが十分に高ければ、モンティノの強力版として使える。たまには試してみるといいだろう。重ねがけが有効。
マモグレフ	指定したキャラクターのACを10低くする。使わないが、パワータイプの敵に出会った時など、前列の僧侶や盗賊にかけると安心できる。
ロカラ	無効か即死か。1グループ対象なので、9匹いれば数匹には効くだろう。もちろん、相手の呪文抵抗力にも左右される。
マウジウツ	バスカイアーの強化版と考えればいい。これもあまり実用的ではなく、遊び的な呪文だ。7レベルのMPがもったいない。

カツ	NPCの態度を友好的なものにする。かけないと話せない相手もいれば、無関係な相手もいる。とりあえずかけてみよう。戦闘時はカティノ同様。
ハカニド	敵1体のMPを減らす。敵のMPがわからない以上、そう使える呪文ではないが、そう強くない相手であれば、モンティノ以上に有効なこともある。
バリコ	集団攻撃呪文。効果はマハリト以下だし、同レベルに貴重な呪文が多いので、まず使うことはない。強化版のマバリコは旧マリクトと大差ない。
バモルディ	モンスターの召喚呪文だが、ソコルディの方がより強いモンスターを呼ぶようである。MPに余裕があれば使うのもいい。
モガト	敵モンスター1体を霊化して消滅させる。悪魔系に効果が高いようだが、その他の種類のモンスターに効くことがあるのかどうか……?
ラバディ	旧マバディと同様の効果だが、なんと、奪った分のHPを自分のものにしてしまうことができる。その分便利ではあるが、あまり使わない。
カカメン	集団攻撃呪文。魔術師系の呪文とくらべると、効果は小さいが、ばらつきが少ない傾向がある。困った時くらいしか使わない。
イハロン	好きなキャラの能力値を1上げる。一度使うと忘れてしまい、おぼえ直さねばならない。ロクトフェイトも同様のデメリットのみになった。
バカディ	1グループに有効なバディ。強敵がたくさん出た時、マバリコを使うよりは面白いかも知れない。



↑これは、デストで鍵を開けているところ



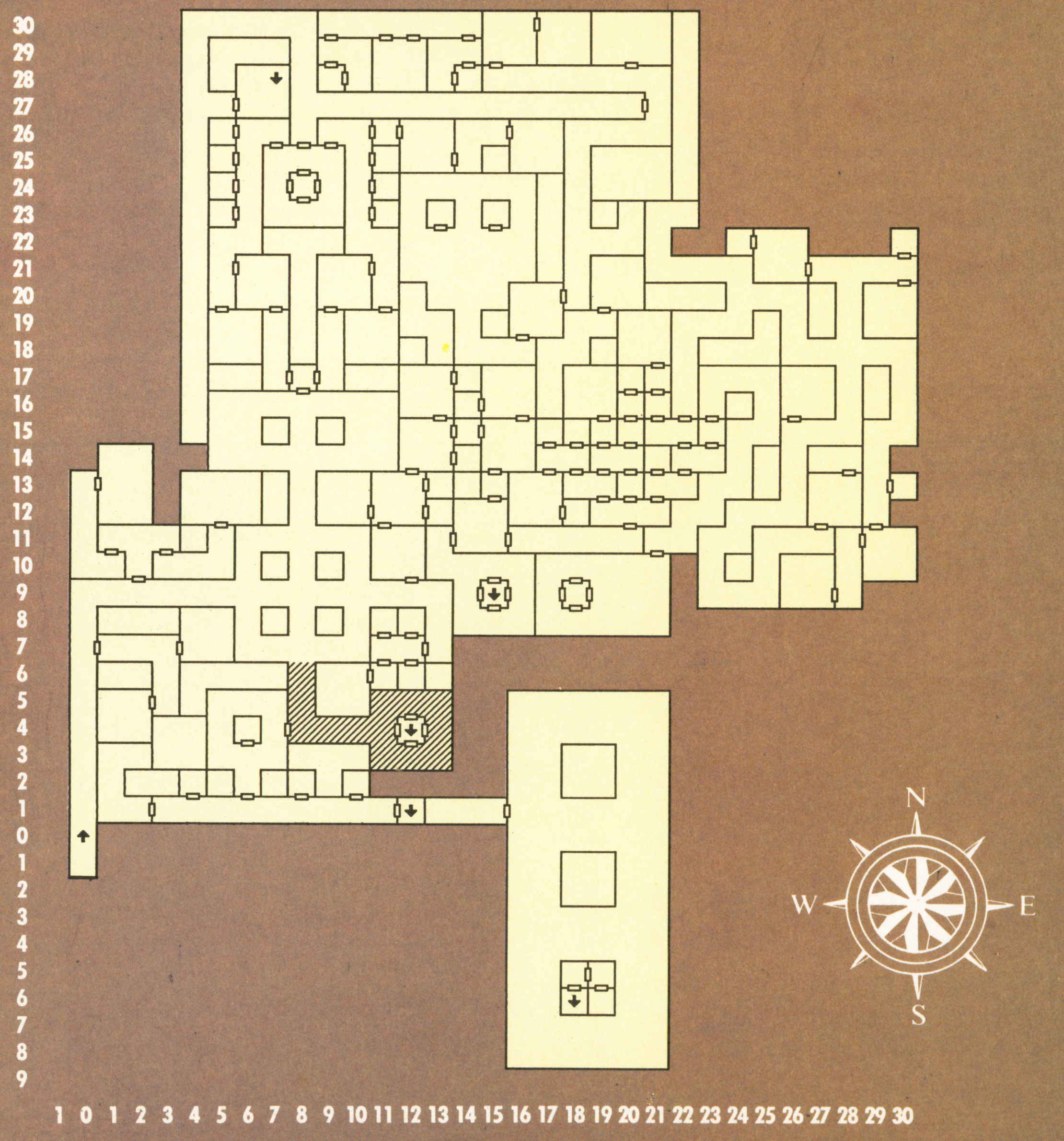
↑ロクトフェイトが使えるようになった！

マップ徹底攻略

B1F

見ての通り初層からいきなり、以前のシナリオよりはるかに広く、複雑なマップが広がっている。必ず訪れる必要のあるポイントも複数あり、そう簡単に踏破することはできないだろう。大まかな手順としては、中央〜東側が最初で、次に北側。そして、一度B2Fに行った後で南側、ということになるだろう。

序盤は焦らず、経験値稼ぎ。



チェックポイント

序盤とはいえ、安心できないウィザードリィ。トラップには遠慮がないし、モンスターも容赦がない。焦らず、ひとつずつ地道にチェックを進めていこう。

ブラザーフッド寺院

N17 E10

ここは同寺院の入口に当たる。この寺院の象徴となるあるアイテムを持っていないと中には入れない。奥に進むと最初のNPC、ケブリ・ケドックに出会う。このシナリオの目的、この世界の現状をざっと聞いておきたい。

リルガミンの宝珠

N? E?

連続した小部屋を右へ右へと進んでいった最後の広間、中央の祭壇に、ブラザーフッド寺院、ひいては都市リルガミンの秘宝でもある宝珠が置かれている。

←宝珠が置かれた祭壇。必ず一度は来なければならない場所だ

彫像の謎

N27 E22

長い直線の通路の突き当たりに、不気味な彫像が立っている。ここで出される謎を解かないと、その先に進んでNPCのアイロノーズに出会うことができない。謎の答えはモンスターの名で、ウィザードリィでもおなじみだ。

B2Fへの階段

N28 E8

階段のある小部屋の入口の戸には、鍵がかかっている。これはシーフの力やデストの魔法などで開くものではなく、特定の鍵が必要だ。それは、同じ階のどこかで発見できるはず。

←彫像の謎かけに誤答すると、ワーバットたちが出現するのだ

ゴーレム

N24 E13

広間の中央に並ぶ小部屋の左にはメッセージがあり、右には必ずゴーレムが出現する。ゴーレムはこの階でもっとも経験値の高いモンスターであり、また、一度この階から離れれば何度でも出現する。攻撃力、ACは高めだが、バマツを使えるレベルなら大丈夫。

場内移動装置

N4 E12

大げさな名前だが、B2Fの特定の場所に移動できるのみである。使用は〝トークン〟が必要だが、それはベルトコンベアー付近で発見できる。

モータールーム

N4 E6

「官僚以外入室禁止」とあるが、鍵を持っていれば大丈夫。その鍵は、このフロアにいるある人物から買い取ることができる。より奥に進むには機械を

↑この謎めいた機械の作動を止めないと、奥へは進めない。失敗するとシュートに落とされる

停止させる必要があるが、部品を外す手順は、メッセージをしっかり読んで冷静に考えればそう難しくはない。

B6Fへのシュート

S6 E18

この場所まで進むには、ある程度のレベルが必要。B6Fを歩き回れる実力がないうちは行っても無駄だろう。

笑うヤカン

N30 E22

高額の情報屋。シークレット・ドアの奥におり、序盤に無理して会いに行くだけの理由はない。

要注意モンスター

最初のフロアだけあって、モンスターにも特殊な能力を持つものは少ない。無理をせず、確実な相手を倒して徐々にレベルを上げていこう。

ブラックフライ

完全なザコモンスターではあるが、出現数の多さには注意が必要。また、飛行型モンスターのため、後衛に直接攻撃を仕掛けることもできるのだ。魔法使いがメリトを覚えるまでは決して油断できない相手だ。

アンデッドウォーリア

最初に出会うアンデッドモンスター。たいていは5体ひと組で登場する。まだACの高い駆出しの冒険者にとっては安心できる敵とはいえないだろう。苦戦するようなら、経験値を惜しむことなく、ディスペルした方がいい。

アイスファントム

B1Fのモンスターではもっとも ACが高い強敵。しかも、低レベルのパーティーにとっては死に匹敵するほど恐ろしいマヒ攻撃の能力を持っている。呪文も効きにくく、容易には倒せない。1体でしか出現しないのが救いだ。

バンディット

戦闘能力は低いが、シリーズを通して初めて出会う「盗み」の能力を持った相手だ。成功率は極めて低いため、神経質になることはないが、Gの不足する序盤に金品を盗まれるのはかなり痛い。動きを止めれば確実だ。

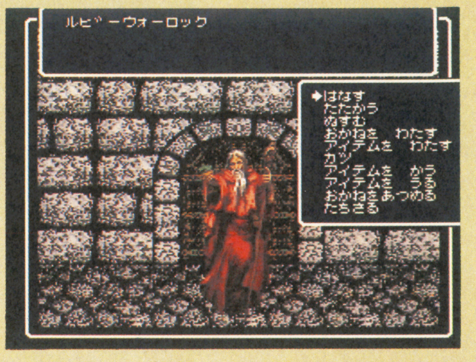
ワーバット

彫像の謎かけに間違って答えると出現する。B1Fのモンスターとしては HPがかなり高く、毒も持っているので集中攻撃で一気に倒そう。多少レベルが上がってからは呼び出して経験値稼ぎに利用する手もある。

ゴーレム

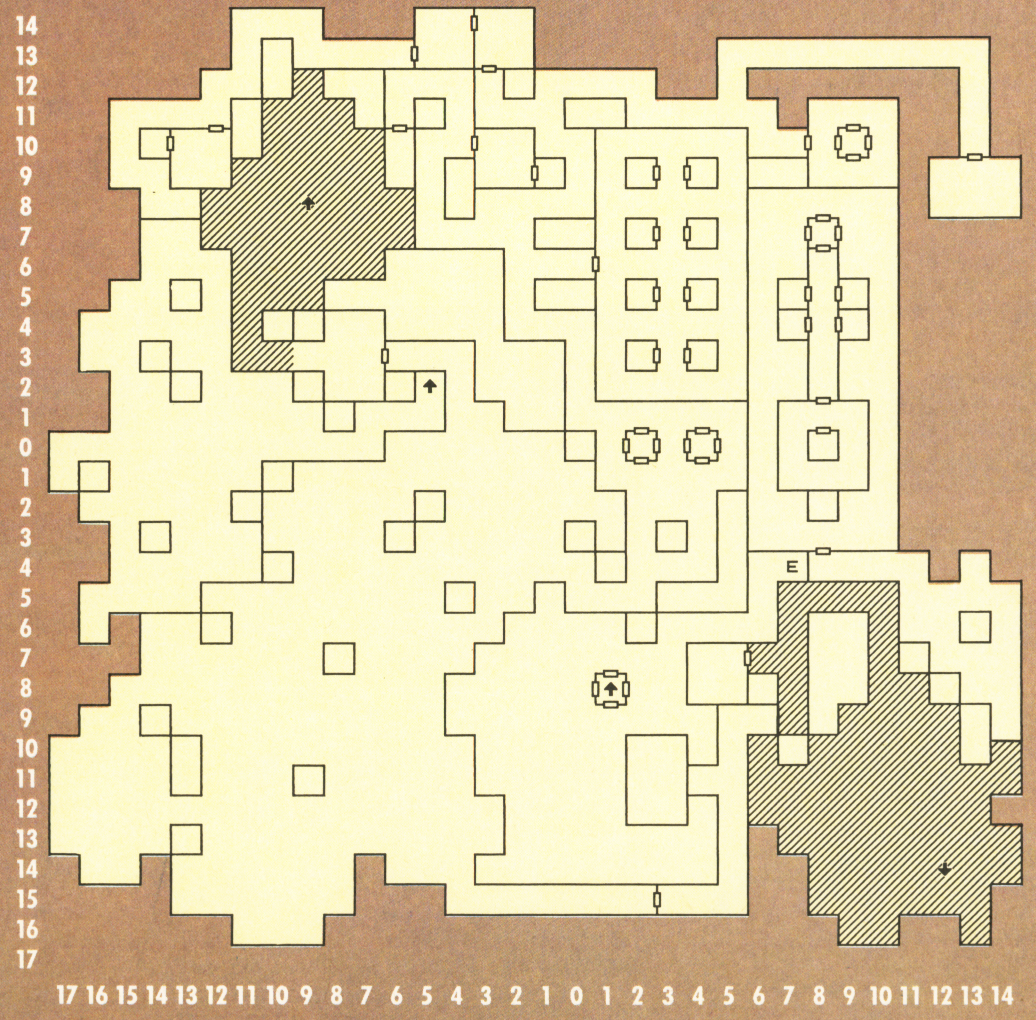
B1F最強の固定モンスター。ただし変わったことはしないので、バマが使えれば安心して戦えるだろう。モーリスは効かないので、地道に叩くしかない。経験値1000の、「Vのマーフィーズ・ゴースト」である。

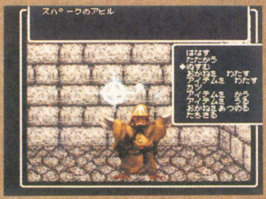
マップ徹底攻略 B2F



このフロアは、いくつかの関門で仕切られた大きなエリアと、完全に独立したふたつの広間との3つのエリアにはっきり分かれている。大きなエリアの方はダークゾーンがふたつもあるため、最低限デュマピックを何度か使えるだけの余裕ができてから足を踏み入れるようにしよう。小さな広間は力試しに。

ここからがWIZVの本番である





チェックポイント

名所、旧跡、NPC。そして謎解き。いよいよWIZVらしい楽しさが出てくるのがここB2F。もちろん、それだけモンスターも手ごわくなるので注意

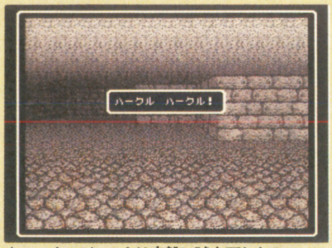
拷問部屋
58 E1より

奇妙なモンスター、ハークルビーストが放し飼いにされている大広間。歩いていて「ハークル、ハークル」という声を聞いたら、近くにハークルビーストがいる。毒とマヒを持つ序盤の強敵だ。場内移動装置によってのみ降りられる場所で、奥まった広間の隅には、B3～B5Fへのエレベーターもある。中盤、下層へのメインルートとなることだろう。

古びた箱
S? E?

蜘蛛の巣がかかった古びた木箱が置かれている。中に入っているのは年代物のラムの酒ビン1本だけだが……。こんなものでも、必要とする場面があるのだろうか？

ルビー・ウォーロック
N E



↑ハークルビーストは序盤に試金石となるモンスター。苦戦する内は奥に進まないほうがいい

B1F、ブラザーフッド寺院の奥に、銀色の扉で封印された小部屋（入るには特定の鍵が必要）がある。この中にある階段を降りるとダークゾーンに出る。その先にある扉の前で通せん坊しているのが飲んだくれのメイジ、ルビー・ウォーロックである。彼の好物を持っていってやれば……。

臭いのする水たまり
S14 W10

初めての水たまりだが、泳ぎの練習には適さない。潜った深さに応じてなんらかのダメージを受けてしまうのだ。

鎖で閉じられた扉
S15 E2

「あける」やデストでの解錠は不可。必要アイテムは割と近くにある。ヒントは「″きぞく″ノーマン」に聞こう。

霊のついた小箱
NO E2

小箱が置かれているが、調べると霊が現れ、箱ごと消えさってしまう。

BUBBA健康温泉
N10 E9

HPを回復できるが、同時に眠ってしまうため実用性はない。むしろ、その周囲で、あるNPCに会うことが重要だ。

←HPの回復もできる健康温泉。深さのレベルは3までと、浅い

ルドルフのスピリット市場
NO E8

霊薬を自由に調合できるが、求める薬を得るためには、もちろん正しい処方箋が必要。専門家に助言を求めよう。

Ya Dragon's Fragon
N9 E13

飲んだくれドワーフたちのたまり場。温泉の裏手にある。何度か出入りすれば数人のドワーフと会話できる。

B3Fへの階段
S14 E12

広いダークゾーンの中になり、危険。無理にいかなくても大丈夫だ。

←ルドルフって誰？ この「市場」はセルフサービスなのだ

要注意モンスター

控え目なB1Fのモンスターとは違い、特殊能力を持ったモンスターが次々と登場する。特にヘルハウンドのブレスには注意しよう。

ヘルハウンド

攻撃力は平凡だが、時に10を超えるダメージを受けるブレス攻撃が脅威。3作目と違ってそれほどの大集団では現れないのが救いだ。しかし、真っ先に倒すべき敵であることに変わりはない。呪文が効かないこともある。

レイブン

太った鳥のような外観からザコと思っていると痛い目に会う。このモンスターはマヒ攻撃の能力を持っているのである。スケアクロウとの組合わせで出現することが多いが、迷わずこちらを先に倒すようにしよう。

グウィリオン

外見はかわいらしいが、僧侶系の呪文をレベル2まで唱える上、多少の呪文抵抗力を持っている。前列の攻撃力が十分なら問題ないが、魔法戦になるといささか不利である。モンティノを食らわないように注意しよう。

バーサーカー

このフロアのモンスターでは、攻撃力のある方だ。しかし、変化のある攻撃パターンはいっさい持たないので、カティノで眠らせてしまえばまったく危険はない。呪文を唱えるモンスターと同時に出た場合、後回していい。

ガーディアン

ルドルフのスピリット市場の入口に立っているガードマンだ。大規模なパーティーを組んで出現するため、B2Fでは屈指の強敵となる。呪文を唱えるモンスターを倒すのが先決なので、バマツやポンチを利用しよう。

ハークル・ビースト

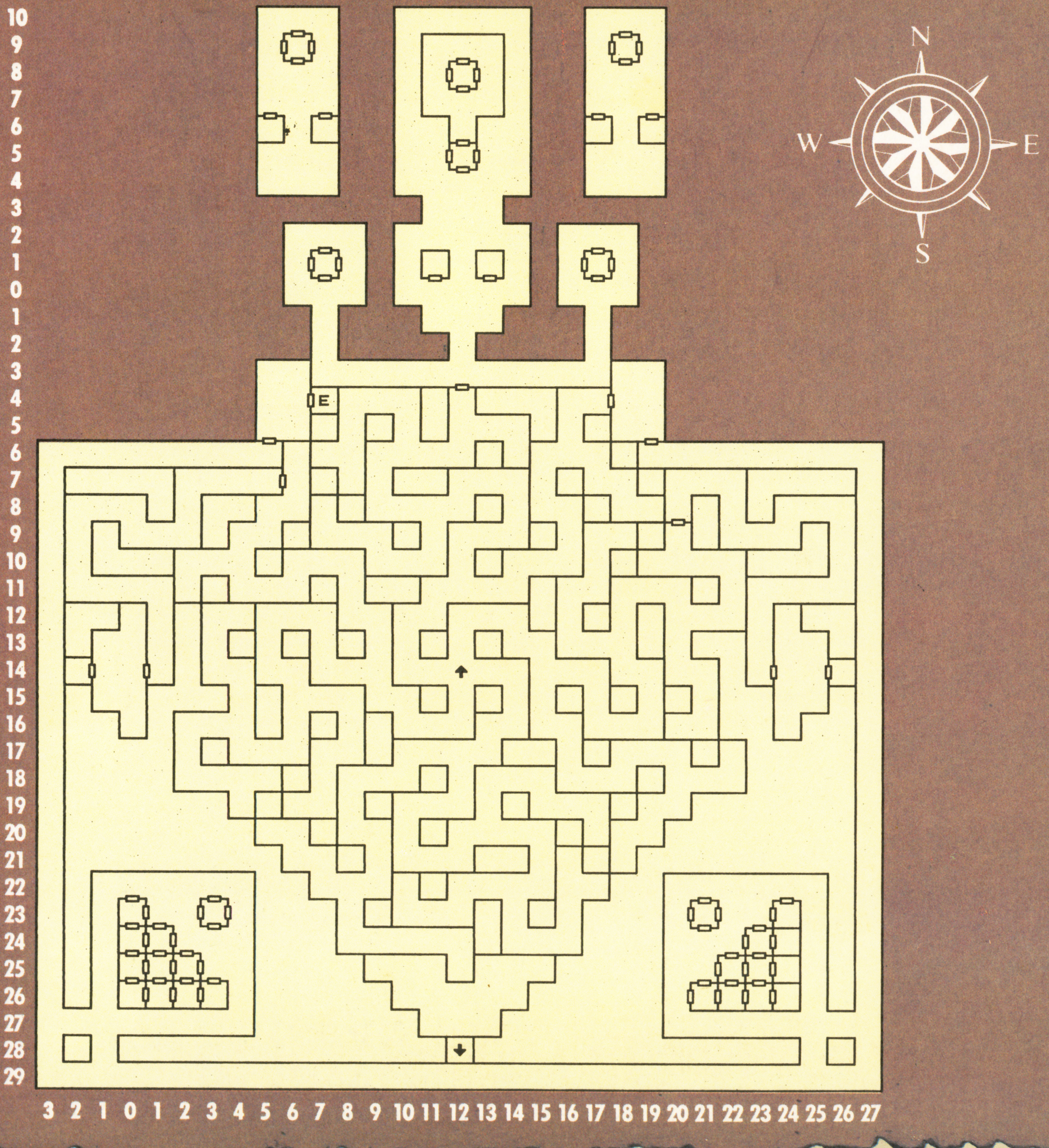
場内移動装置で降りる広間に放し飼いにされているモンスター。「ハークル、ハークル」という鳴き声と共に現れ、見物人に襲いかかる。毒とマヒを両方持っており、低レベルの冒険者にとっては危険な存在だ。

マップ徹底攻略

B3F

マップの形だけを見ると単純そうなフロアだが、実際は相似形が多い分迷いやすい。ポイントとともにトラップも数多く、さらに出現モンスターも１ランクアップする感じだ。また、このフロア内で完結するイベントがないのも特徴。用途不明のアイテムがあったり、再度訪れるポイントがあったりするはずだ。

出発前のリトフェイトを忘れずに



チェックポイント

目的地へのルートを憶えにくいのがこのフロアの特徴。デュマピックを多用しないと苦しいかも知れない。ハイライトは中央最北部、カマ・カジ寺院での戦闘だ。

モザーの神秘の堀

S23 E3

エレベーターで降りた場合、最初に行けるが、潜ってもメリットはない。

血の色の水たまり

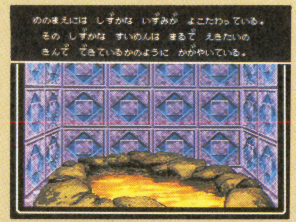
S14 W2

スパークのアヒルが警告していた水たまりである。潜るには多くの危険が伴うが、最深部には重要アイテムが眠っているのだ。

黄金の水たまり

S14 E26

↑血の色の水たまり。見るからに入りたくない雰囲気だが、ここにも一度は潜らなければ……



←こちらは黄金の水たまり。現金を持ったまま浸からないよう

ドワーフの「〝どうもう〟フレッド」が話していたポイントだ。潜るとGを失うが、MPが回復する。しかし、戦士にでも金を集めておけばいいのであって、僧侶や魔法使いのMP回復に、また、泳ぎの練習にと大変重宝する。しかも、繰り返し浸かることでMPの上限を超えることさえできる。最深部に重要アイテムあり。

カマ・カジ寺院

N8 E12

シナリオ中もっとも重要なアイテムのひとつが奉られているが、祭壇まで行き着くためにはBADIを連発する強敵「かぜのおう　デシン」と、それに従うパーティーを倒さねばならない。入室前にはクイックセーブを忘れずに。

←「時の失われた部屋」では、探すと奇妙な機械が見つかる

時の失われし部屋

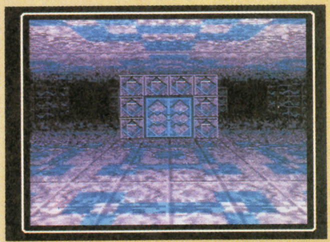
N9 E5

このシナリオの重要な鍵を握る大物NPC、ルーンと深いつながりのある部屋。探せば奇妙な機械（多次元霊化装置）が見つかるが、その先が大変。まず作動させるためにあるアイテムが必要になり、作動したところで、今度は多数の項目からの選択を強いられる。ここで安易にいじると使用者が黒こげになってしまうのだ。ヒントはB5Fのスナッチに聞くしかないが、それでもはっきりわかるのは選ぶべき４項目のうちの３つだけ。もうひとつは化学の知識がないと想像しにくい。正しい選択をすれば、重要アイテムが手に入る。

青い壁

S25 E12

同じフロアにある某アイテムをここで使えば、B4Fへの階段が見つかる。エレベーターで行けるブロックとは隔絶しているので、必ず一度は（多分、一度ではすまないだろうが）通らなければならない。



↑カマ・カジ寺院の入口のようす。祭壇の正面には、毒ガスのトラップがあるので注意しよう

要注意モンスター

このフロアから、敵の呪文攻撃が急激に強くなってくる。コルツやボラツといった防御、補助系新呪文の使い方や効果を、早めに理解しておきたいものだ。

トーガのラマ

僧侶系の呪文をレベル４まで操る。呪文を封じてしまえば何ということはないのだが、油断して戦いを長引かせるとじわじわと戦況が悪くなってくるはず。最初に集団攻撃呪文かモンティノのどちらかはかけておこう。

シュゲンジャ

魔法使いの一種。マハリトを連発してくるので、最初から手抜きなく倒したい。モンティノもいいのだが、100％効くわけではないので、それだけでは不十分。石化、眠り、もしくは呪文攻撃の支援が必要だろう。

ロッディドベイパー

正体不明の怪物だが、強い。後衛を直接攻撃することができ、高い確率で毒を受ける。また、ACの低さに加えてかなり強力な対呪文抵抗力を持っている。他のモンスターと一緒だったり、出現数が多かったりすると危険。

マグスマン

盗賊系のモンスターで、ほとんど金品を盗むことしか考えていない。そうそう成功しないし、盗られても倒せばいいや、などと甘くみていてはいけない。彼らは、盗みに成功すると同時に逃げ出してしまうのだ。

マカラ

とある水たまりの底に潜む半魚人モンスター。特殊攻撃はマヒ程度だが、HP、AC、攻撃力、呪文抵抗力など、すべてにわたって高い能力を持っている。魔術師系呪文の方が比較的効きやすいので、ツザリクなど有効だろう。

かぜのおう デシン

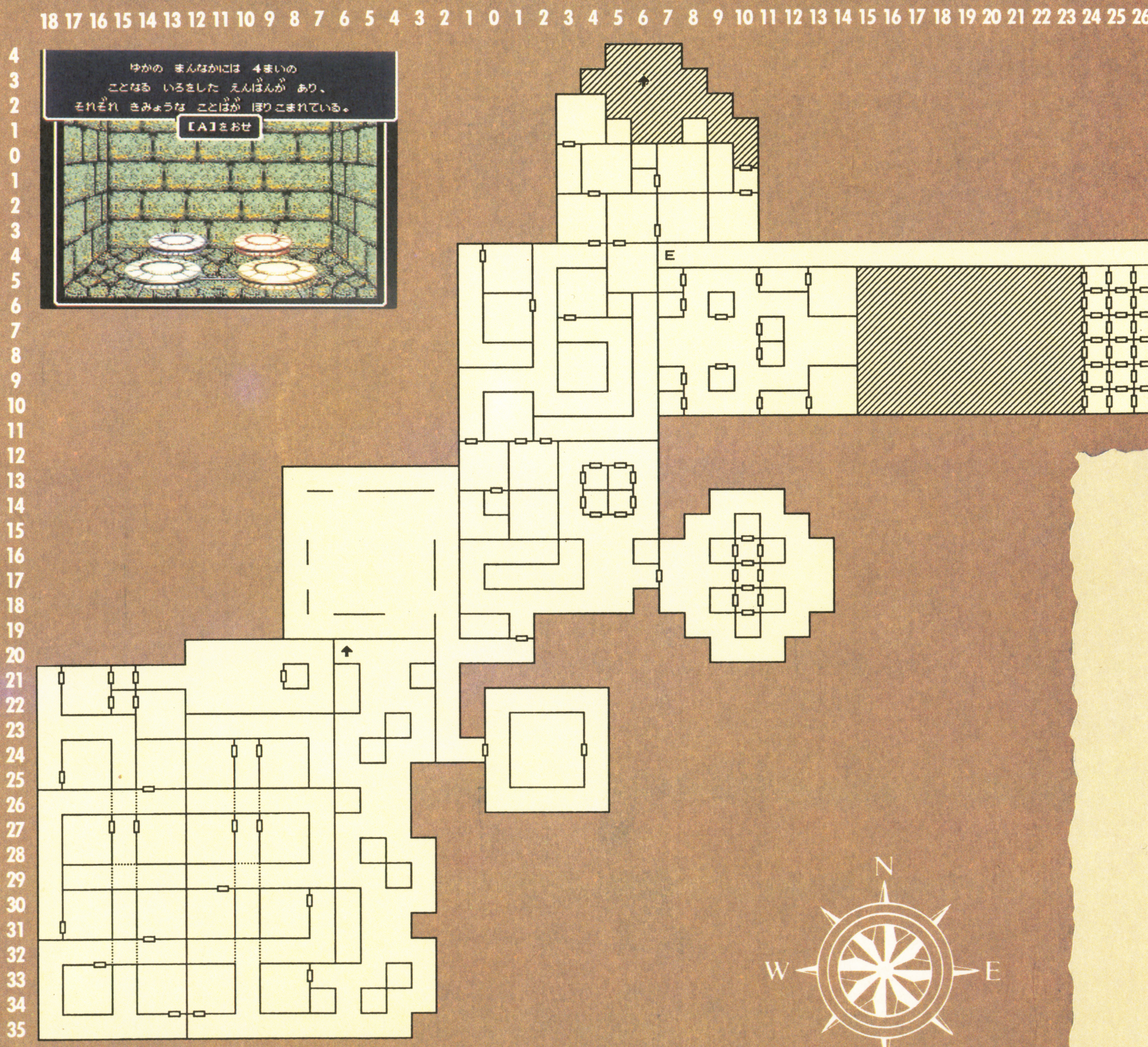
カマ・カジ寺院の守護者。ボスキャラだけに全体的に能力が高いが、なにより恐ろしいのはバディの呪文。モンティノはまず効かないので、一気に倒すしかない。あとはバディが不発に終わることを祈るばかりだ。

マップ徹底攻略

B4F

一見して特異な形をしたマップ。エリアは3つに分かれていて、それぞれに別に探索しなければならない。ひとつは「伝説のデン・オブ・シーブズ」とその周辺、ひとつは「長い回廊」、そして最後は、仕掛けだらけの「ルーンの部屋」である。必須ポイントは多く、何度も往復しなければならないフロアだ。

ルーンとの出会いが中盤のすべて



チェックポイント

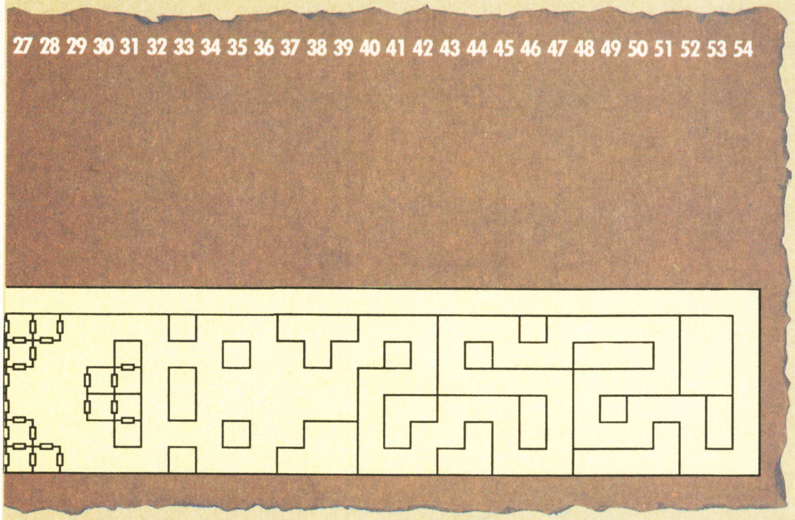
訪れる順番としては、まず「長い回廊」からその奥へ、次に「伝説の〜」、そして「ルーンの部屋」は、B5Fの探索をある程度進めてから向かうことになる。

長い回廊
N4 E7

B2Fからのエレベーターを降りると、そこが回廊の始まり。ダークゾーンを抜けると、霧深い水たまりのあるエリアに至る。が、実は近道がある。付近を探してみよう。

霧深い水たまり
S10 E9

サディステックな女性が番をしている有料（5000）のプール。潜ってもろくなことはないのだが、例によって、最深部で出会う敵を倒せば、重要アイテムが手に入る。



盗賊のアジト
N2 E10

この付近の連続した部屋は、迷宮に住み着いた盗賊たちのアジトになっている。彼らの情報には役に立つものも多いので、盗難に注意しつつ、できるだけ多くのMPCに会っておきたい。

悪魔の像の扉
S18 E6

扉の開け方についてのヒントもなくはないのだが、心許ない。どのアイテムをどう使うのか、結局イメージから想像するほかなさそうだ。奥に進むと、戦闘ののち、必要アイテムが手に入る。

ジグソー信託銀行
S35 W10

ルーンの部屋への導入部に当たる仕掛け迷路。部屋の中のスイッチを作動させ、角の4つの円盤のスイッチから、ひとつだけ違うルートが出現するものを選ぶ。その繰り返しで抜けられる。

金貯蔵室
S21 W8

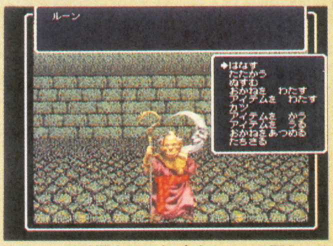
入口では鍵が必要。中央の小部屋で黄金の彫像を倒せば鏡の広間にワープ。

鏡の広間
S16 W6

要は、あちこちに見えない壁があるのだ。マッピングしよう。

ルーンの部屋
S24 W2

入るためにひとつ、ルーンに会うためにもひとつ、アイテムが必要だ。



↑ルーンは時間を司る者。会うために必要なアイテムもまた、時間に関係が。スナッチに聞け

要注意モンスター

バジリスク

想像できる通り、石化能力を持つモンスターである。石化の確率としてはそれほど高くはないのだが、ACが意外に優れており、戦いを長引かせると危険な状態になる。出現数が少なくても、攻撃呪文を惜しまず使おう。

ファアイドレイク

ブレス攻撃が恐ろしい低レベルのドラゴン系モンスター。出現数が1体なのが救いだが、1体×数グループで登場するとかえって始末に負えない。動きは緩慢なので、最初の攻撃で勝負を決めてしまいたい。

ゴールドスタチュー

ルーンの金貯蔵庫を守っている黄金のロボット。必ず2体で出現し、力任せの攻撃を仕掛けてくる。呪文は効きにくいので、バマツを重ねてかけるくらいしか対応策はないだろう。前衛キャラクターの実力が問われる。

スライニンフ

魅惑的な姿で必須アイテムの入った小さな箱の上に座っており、箱を開けるとコパーデモーンらとともに襲いかかってくる。僧侶系呪文を唱えるが、HPは低めなので、優先的に倒してしまいたいところだ。

カッパーデーモン

なぜかスライニンフの下僕に身をやつしている低級悪魔。HPが高く、ブレスと魔法使い系呪文が武器。スライニンフとの共同戦線なので、コルツの重ねがけが有効であろう。こちらの呪文はかなり効きにくい。

ネッシー

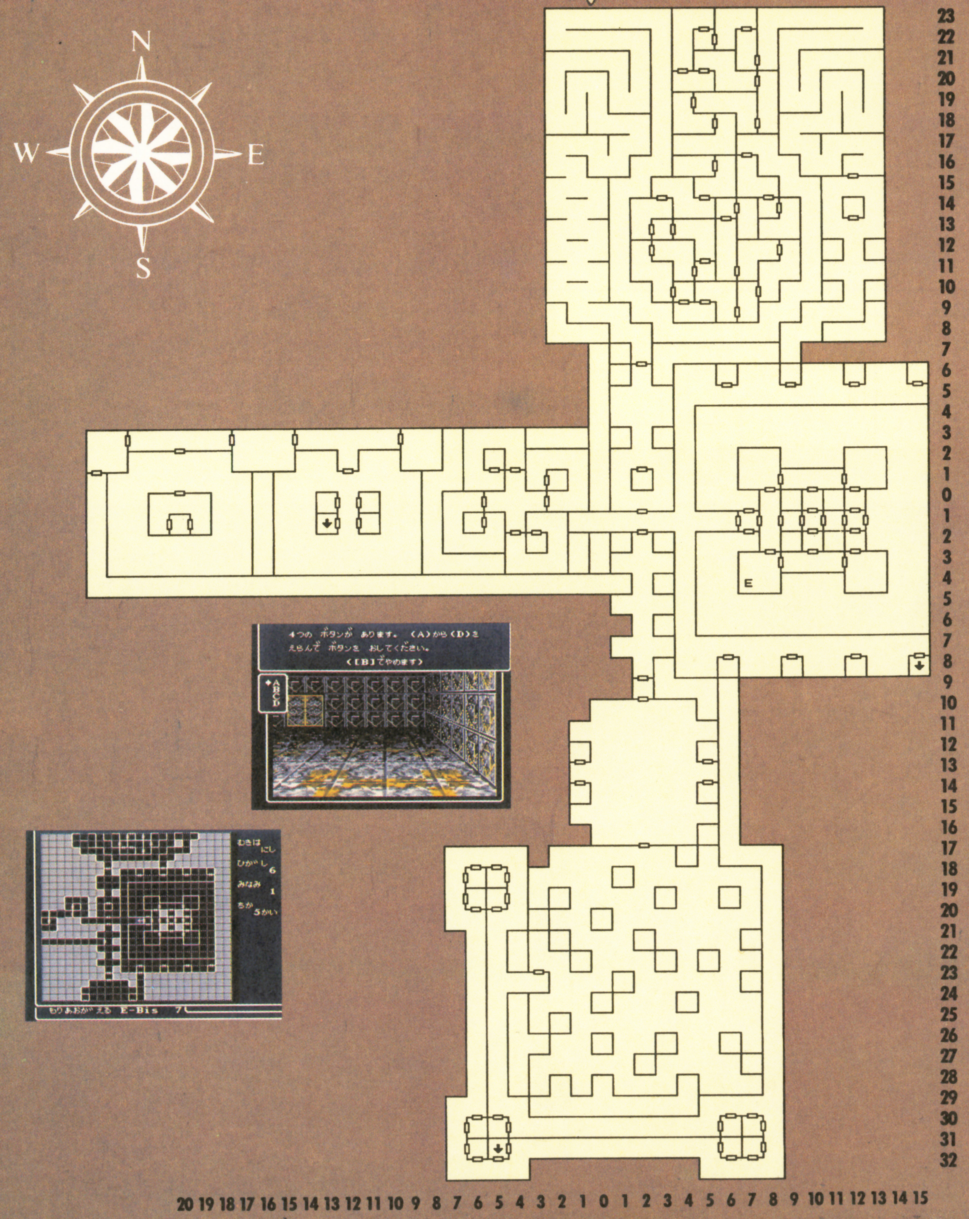
霧深い水たまりの最深部に眠る恐竜。攻撃は力まかせの上、マヒや毒を受けることもあるので、バマツが欠かせない。金を払ってまでなぜこんな怪物と戦わねばならないのかといえば、やはりアイテムを守っているのだ。

マップ徹底攻略

B5F

広いわ、複雑だわ、トラップはあるわ必須アイテムはないわで、苦労するフロアなのだが、それでいてあまりいいことがない。だが、１個所だけ知ってると得する場所がある。すべてのステータス異常（ロストも含む）から、回復できる泉があるのだ。これを使うようにすると、探索の範囲にも余裕ができるだろう。

美女の微笑と復活の泉

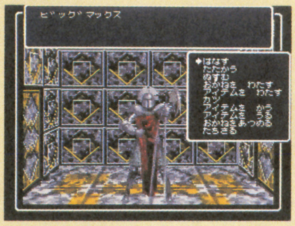


チェックポイント

このフロアには重要なアイテムはないものの、ヒントをくれるNPCが多数と、どんな状態からも正常に復帰できる、貴重な泉があるのだ。

ビッグマックス
S1 E6

マンフレッティの店の門番。店へのチケット販売と、それを持っていない客のチェックをしているNPCだ。いちどチケットを購入して渡すと、次回からは半券を渡すことで通行できるようになる。1階からシュートを使って来た場合の帰り道になるし、エレベーターからきた場合は、このチケットがないとその先へ進むことができない。パーティーがむちゃくちゃ強ければ倒すことは可能だが、彼を倒してもあまりいいことはない。進むことができる方向がドアの出現位置が変化するために、違ってくるのだ。ここはおとなしく、金を払ってチケットをもらおう。



←彼がビッグマックス。おとなしくチケットを買おう

←狂乱の部屋のトラップ。なかなかイカしているが、迷惑だ

スナッチ
S12 E5

ルーンのヒントをよく教えてくれるNPC。しかし彼に会うことも、ルーンに会うのと同じくらい苦労するだろう。場所は、狂乱の部屋近辺。ここあたりを探索すればいいのだが、特殊なトラップがあるために、自分の座標がどんどん変わってしまう。リトフェエイトの魔法をかけて、できるだけダメージを受けないように歩こう。座標を確認するために、デュマピックの呪文もたびたび使用すること。怪しいところは見逃さないように。さて、彼に会うことができても、安心するのはまだ早い。

←このフロアのモンスターは、ハリウッドの香りがする

彼は泥棒らしく、しょっちゅうこちらのアイテムを盗みにくる。貴重なアイテムは持ち歩かないほうがいい。クイックセーブも忘れずに。

お化粧室＊淑女＊
N14 E12

重要なヒントをもらうためのヒント、いわばサブヒントとでもいうようなものを、たくさんもらえる個所がここだ。たくさんの〝お嬢様〞がここで登場するので、お金を払って話を聞いてみよう。また、彼女たちが売ってくれるアイテムも、戦闘で役立つ貴重品が多く試してみても損はない。

←ここに潜れば、最悪の状態からも復活できる。ありがたい

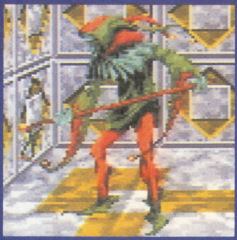
白い大理石の泉
W20 S1

ここにたどり着くことができたら、どんな状態のキャラクターもピンピンに回復するという、ありがたい泉。なんと、ロストの状態まで復活するのだ。数カ所、シークレットドアや鍵のかかったドアがあるが、そんなことは些細な問題だ。復活が保証されているのだから、多少の危険は冒してもいい。この泉のいちばん深い階層（といってもCまでしかないが）に潜れば、たちどころに復活する。ただし、MPは回復しないので、注意すること。

要注意モンスター

古目のホラー映画のキャラクター大集合という感じのこのフロア。あまり探索する必要もないのだが、どんなキャラクターが揃っているのか確かめたくなるのも事実なのだ。

ジョーカーオブデス

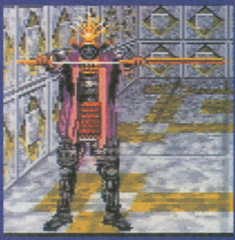


シナリオ#1にいた、フラックと似ているキャラクター。もちろん、クリティカルヒットの能力も持っている。面倒なのは、スケルトンを大量に率いて出現することで、僧侶系の「呪いを解く」能力も必要になるだろう。

クァシモド

放送禁止モンスター。詳しくは説明しない。特徴は、アイテムを盗むことと、逃げるということ。これはタチが悪い。物理的攻撃も結構強い。重要アイテムを盗まれて逃げられると、経験値0でいいこと無しということも。

ハタモト



ハイサムライよりも強力な敵。中位の魔法使いの呪文はもちろん、クリティカルヒットの能力もある。持っている刀が、いい物なのだろう。速攻で倒さないと、死者が出ることになる。危険な敵なのだ。

グリーンドラゴン

物理的な攻撃力は怖くはないが、ドラゴンの例に漏れず、ブレス能力がある。しかも、その吐き出すブレスが毒の息なのだから、始末におえない。全員がポイズンにやられることもある。後衛のHPに気をつけて戦おう。

ブラックナイト

要注意人物。物理的な攻撃力も高く、おまけに僧侶系の高位呪文も使ってくる。こちらの呪文に対しての抵抗力もあるので、ディルトなどを使いながら前衛で叩く、というのが有効な戦い方だ。油断は禁物。

ロイヤルレディ

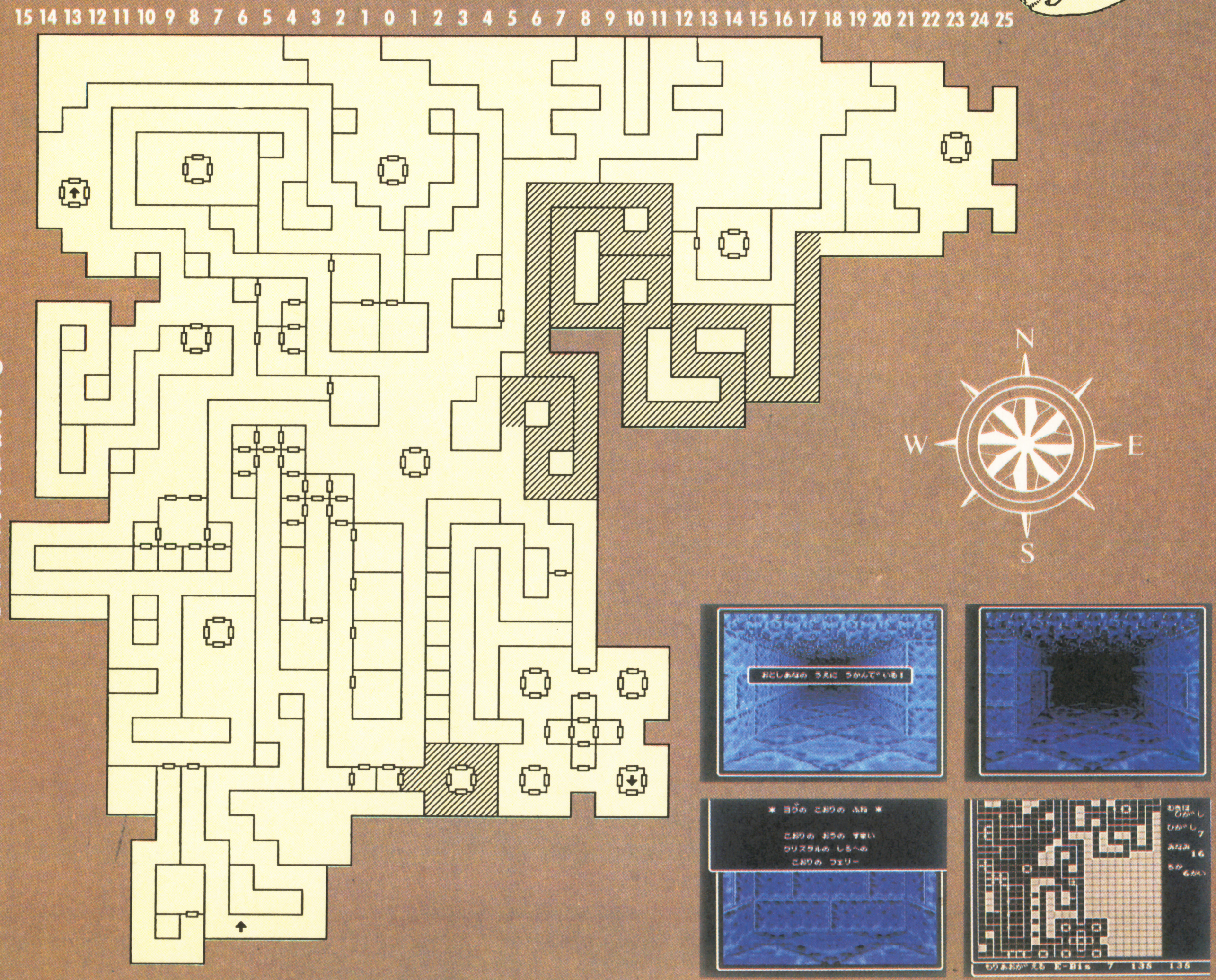
お化粧室　＊淑女＊で会えるだけでなく、モンスターとして出会うこともある。その多くが、ロイヤルロードたちといっしょだ。化粧室以外でも出会うことはあるので、その場合はパーティーの調子しだいで。

マップ徹底攻略

B6F

このフロアの南側には、意外に早く訪れることができる。そう、1階のシュートを利用した場合だ。ただし、本格的な攻略をしようとすると、パーティーのHP、MP共に充実していないと、途中で息切れしてしまう。南側は序盤のレベルアップに、北側は本格的な謎解き用のフロア構成になっているのだ。

来るのは簡単、もどるのは?

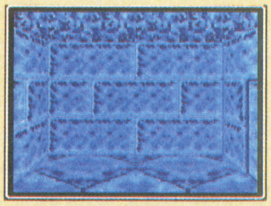


チェックポイント

１階からのシュートがあるので、このフロアに来ることは意外に簡単だ。しかし、レベル不足でここまで来ると、無事にもどることは不可能。帰りも考えておこう。

シュートの出口
S27 E3

１階のシュートから降りて（落ちて？）くると、南側を向いているはずなので、いちど右を向いて（西側へ）歩こう。ダークゾーンだがそのまま、まっすぐ進むと、小部屋にはいるはずだ。１階へもどるつもりならば、はいってきたものとは別のドアから出て、左へ左へ進むと上への縄ばしごがある。このフロアには、マイティオークという強大なHPを持ったモンスターや、これまでとは能力がちょっと変わった、ウィルオーウィスプが出現するので気をつけよう。レベルアップが目的であれば、小部屋から北側に行ってみよう。



←ここが１階から降りて、ダークゾーンから出たところ

ハートのクイーン
S? W?

必須アイテムのひとつが、このフロアで入手できる。フロア西側にある井戸にあるのだが、もっとも深い階層にあるので、それなりの準備をしてから潜るように。レディーネプチューンたちが守っているので、彼女たちを倒さなければならない。なお、これらのカードアイテムは、７階で必要になってくるもので、それまでは持ち歩かないほうがいいだろう。

氷の鍵
S? E?

氷を掘って作られた洞窟で必要になるアイテム。場所は中央北部。いかにも怪しげな、１×１のドアが４つもある部屋がある。そこでアイテムを探してみよう。ブランクステアたちとの戦闘になるが、これが結構手こずるだろう。ブランクステアは、中位までの魔法系、僧侶系の呪文を使ってくるし、魔法の抵抗力も持っているからだ。

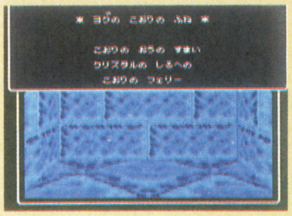
←ここが上への縄バシゴだ。危なくなったら、すぐに逃げよう

マイティヨグ
N? E?

このフロアでは、フェリーを動かして、ダイヤのキングも入手しなければならないが、その前にいろいろと面倒な手順を踏まなければならない。というのも、フェリーは分解されていて、そのヒントを知っているマイティヨグは、イビルアイズによってモンスターの姿になっているからだ。イビルアイズから、金のメダリオンを盗んで、それでマイティヨグを助け出そう。

まず、イビルアイズは北西にいるが、ドアに鍵がかかっている。優秀な盗賊か忍者に、開鍵させよう。彼は貴重なヒントやアイテムも持っているので、金を使ってもいいだろう（金のメダリオンは盗むしかない）。マイティヨグは北東の、えんえんと続くダークゾーンの先にいる。彼を助けてヒントを聞いたら、今度は東南のフェリーを組立てて、乗り込もう。

←彼がイビルアイズだ。金さえ払えば、いい奴だ



←氷のフェリーの乗り場。だが組み立てないと乗れないのだ

要注意モンスター

１階のシュートから来た場合もそうだが、順当に上から降りてきたときでも、このフロアのモンスターは強い、というイメージがある。とんでもないHPを持った敵も、ここで登場する。

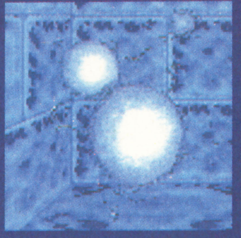
フロストジャイアント

氷のフェリーなど、寒そうなフロアにピッタリのモンスター。物理的な攻撃力も高いが、冷気のブレス攻撃がまた強烈なのだ。ACが高いのと呪文の抵抗力もあることから、物理的攻撃が有効だ。後衛にも手を出してくる。

マイティオーク

樫の大木。異常なまでのHPを誇る。ACも低く、呪文に対する抵抗力もあるので、自信がない場合は逃げたほうが得策、ということもある。ただし、もらえる経験値はかなりのものなので、実力をためすには適している。

ウィルオーウィスプ



さまざまなシナリオに登場するモンスターも、Vになって能力に変更があったものもいる。このウィルオーウィスプもそのひとつ。経験値が高いのは同じだが、攻撃能力に石化が加わったのだ。ACも低くなっている。

エインシャント

バディ、ラバディを使ってくる敵がかなり大勢で攻めてくると、こちらもそれなりの対応をしないとすぐにやられてしまう。こちらの攻撃は呪文も物理的攻撃も決まりやすいので、ラダルトなどを使って攻めるのがいい。

フリージー

１階からのシュートを使って降りてきて、その近辺でレベルアップをしようとするとよく出会うのが、このモンスターだ。注意したいのは、冷気のブレスと後衛攻撃。まだ育っていない魔法使いなどは、特に気をつけよう。

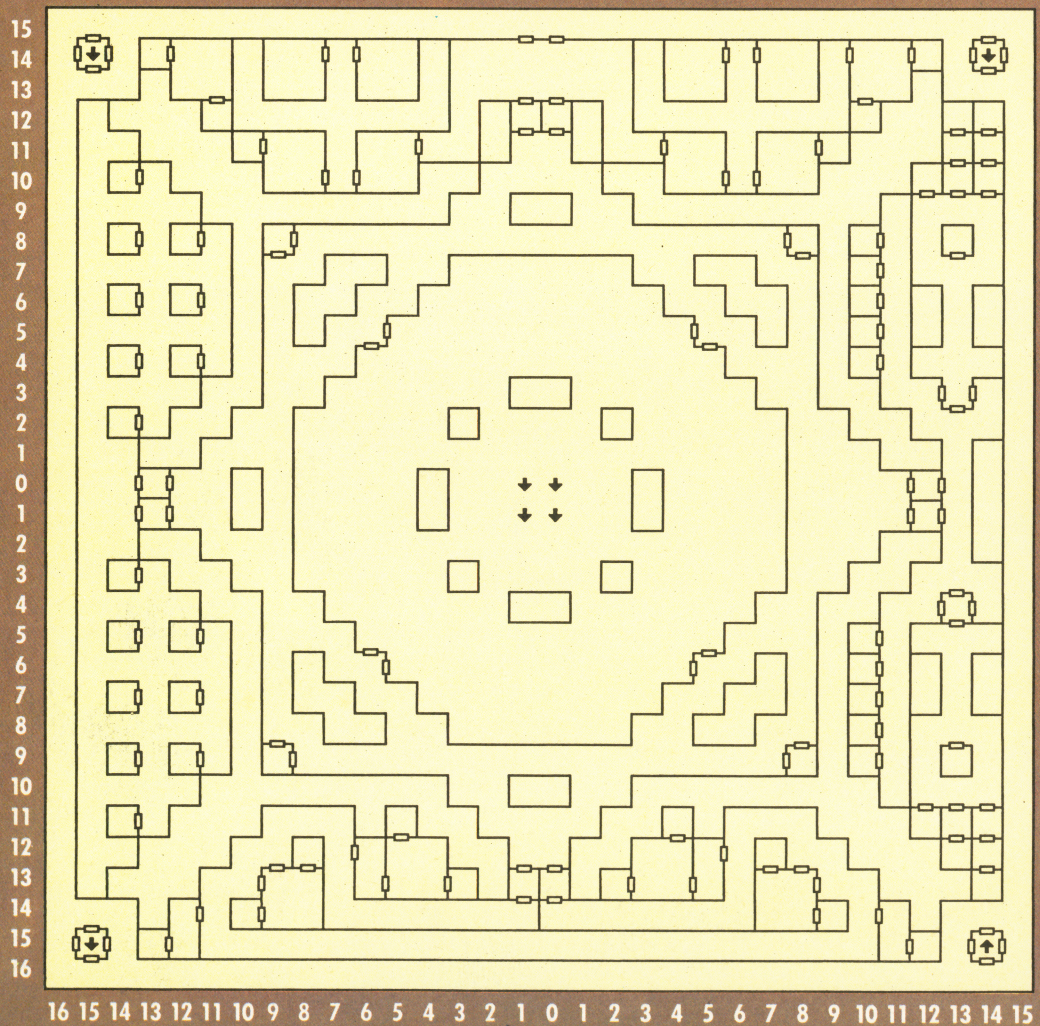
ブランクステア

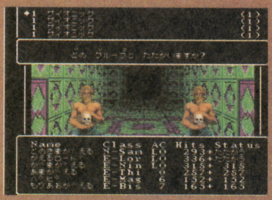
かなり凶悪なモンスター。魔法使い系、僧侶系共に中位の呪文を使うだけでなく、毒、マヒ、石化の攻撃能力を持っている。しかも後衛攻撃もできるので、僧侶がやられると非常に危険な状態になる。本当に要注意だ。

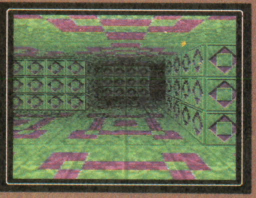
マップ徹底攻略 B7F

ゲームも佳境になってきた。ここですべきことは、四大元素を象徴する4本の杖を集めることだ。もちろん、それらを集めることは簡単にはいかない。これまでのフロアで集めてきた、さまざまなアイテムがここで必要となるのだ。また、それらの杖には守護神がついているので、戦闘も避けられない。

四大元素の杖とそれらの守護神







チェックポイント

面倒な手順と、強力な守護神。それらに立ち向かうには、知力、体力、それに強力な精神力も必要だ。落ちついて、ひとつひとつをクリアしていこう。

水の杖

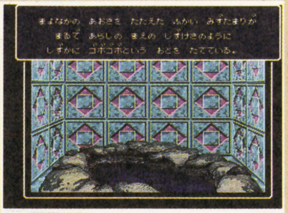
N? E?

6階から降りてきて、もっとも近いところにある杖がこれだ。水の杖なのだから、なにか水に関係したところにあるのだろう。ちなみにこのB7には、青い泉というものがある。この泉は、HPやMPを回復してくれる、ありがたいものだ。A、C、Kの階層がHP回復で、Jの階層がMPの回復である。MPはオール9の状態にできるので、特にお得だ。注意が必要なのは、ほかの階層に潜ると、パラメータ的に大損してしまう可能性があるということ。大きなメリットの近くには、デメリットもあるのだ。

炎の杖

N? E?

焦げた寺院に置かれている神器である。このアイテムを入手するために、最低2回の固定キャラとの戦闘と、ひとつの最悪のトラップを乗り越えなければならない。焦げた寺院は、北側と



↑ここでHP、MPの回復ができる。便利なので何回も使おう

南側に別れていて、問題はどちらから先に行くかだ。まあ、いちど失敗すれば次はうまくいくわけだが、その失敗の結果キャラクターに重大なダメージが起こるのだ。まずは北側に行き、稲妻の杖を入手してから、南側へ向かおう。この稲妻の杖はツザリクの魔法が使えるが、炎の杖を入手するまでは使用を控えたほうがいい。この杖は、一種の避雷針の役目も持っていて、その機能が必要なのだ。

空気の杖

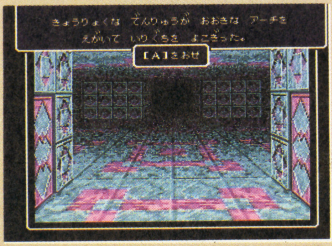
S? W?

このフロアの西側に1×1の小部屋がたくさんあるが、そのどこかで守られている。ひとつひとつ探していっても、そう手間はかからないが、そこまでいけるかどうか……。ここにくるためには、ほかのフロアで入手したあるアイテムが必要になるのだ。それがない限り、ある個所で永遠にもどされてしまうだろう。もどされてしまったら、アイテムがなにか欠けているのだ。

大地の杖

S? W?

ここも空気の杖と同じように、あるアイテムがないと、入手先にたどり着くことができない。ヒントとしては、この杖を守っているモンスターのひとりは(?)、コング、猿である。これで必要なアイテムもわかるだろう。



↑凶悪なトラップがある、焦げた寺院。なにも知らずに訪れると、とんでもない目に会うのだ

4つの炎

N? E?

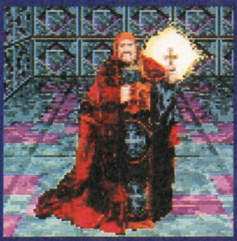
すべての杖の入手に成功したとしたら、このフロアの中心へと進むことになる。中心の大きな部屋にはいるためには、4人のロードと会話をしなければならないが、ここではじっくりと話を聞いておこう。重要なヒントになっているのだ。中心には4つの炎がある。はいってきたロードと同じ色の上でなにかを使ってみると、いよいよ8階へ行くことになる。準備を整えてから、最後の探索へ向かうとしよう。

↑中央部に近づくと会うことができる、ロード。彼らの話は非常に重要。じっくり聞いておこう

要注意モンスター

7階までやってくると、敵も遠慮ってものを知らない。攻撃はもちろん、呪文も強力なものをどんどん使ってくる。こちらも、ティルトウェイトなどの強力な攻撃で立ち向かうしかない。

カーディナルファング



僧侶系の高位呪文をすぐに使ってくる。ということは、バディやラバディィが、やってくるということだ。速攻で倒す必要があるだろう。物理的な攻撃はもちろん、呪文による支援も必要になる。危なかったら、逃げよう。

ハイニンジャ

今回の忍者は、異常にパワーアップしている。もうおなじみの(?)クリティカルヒット以外にも、様々な特殊攻撃を持っているのだ。毒を受けた、マヒした、首を切られたと、連続して表示されるのは、逆に爽快だ。

ドラゴネアー

その攻撃力にも目をみはるものがあるが、それに加えて火炎のブレス攻撃という能力まで持っている、やっかいな敵。コルツよりも物理的な攻撃が有効だが、これがまた当たりにくい。石化能力も持っている。

エンチャンテッドバード

魅了された吟遊詩人。誰にされたかというと、ソーンであろう。魔法使い系、僧侶系共に、中位の呪文を使うこなすが、もっと怖いのが、こちらのアイテムを盗むということだろう。貴重品は持ち歩かないようにしよう。

フェニックス

倒したあとの経験値がおいしいモンスター。火炎のブレスがあるし、キャラクターの成長が不足だと、物理攻撃が当たりにくいが、それ相応の見返りもあるのだ。単体での出現が多いので、頑張ればどうにかなるだろう。

ロパプ・ディカ

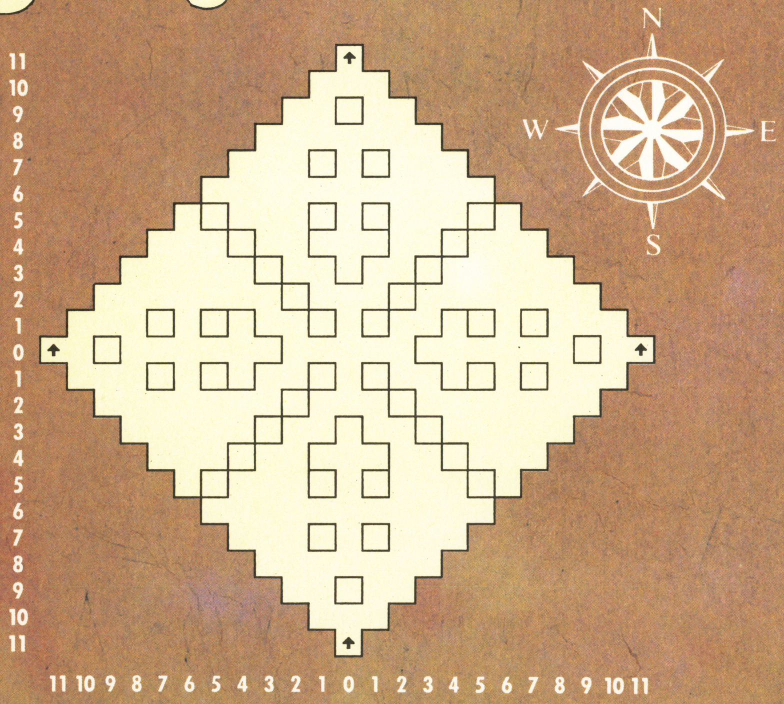
それほど強い敵ではないが、注意しておかないとマヒさせられた上で、鎧を壊されることがある。呪文への抵抗力もそこそこあるので、物理的な攻撃がいいだろう。後衛のキャラクターにも攻撃してくることもある。

マップ徹底攻略

B8F

いよいよゲームシナリオも最終段階になってきた。ここまで来られたのならば察しがつくかもしれないが、マップ自体のシンプルさとは異なり、その攻略のための手順は非常にやっかいなものになっている。注意したいのは、一度B8での行動に取りかかったら、城にはもどってはいけないということだ。

すべての謎、ここに収束



要注意モンスター

クローン

どこの炎から降りても、必ずあうことになる強敵。それは自分自身だ。僧侶系の呪文使用者と忍者がいたら、優先的に彼らを倒していこう。クリティカルヒットや一発魔法が、一番怖いからだ。

THE S*O*R*N

魔女、妖婦、毒婦、彼女には様々な呼称が似合う。しかし、敵であることには違いない。もちろん、すべての攻撃魔法を駆使して、冒険者を亡き者にしようとしてくる。覚悟を決めて戦おう。

チェックポイント

このVでは、ただ戦闘に勝てばシナリオクリアというような、甘いものではない。多くを語れないが、たくさんの謎もあるのだ。もちろん戦闘もあるが……。

クローン

どこの炎から降りてきても、このフロアの中心へと向かうことになるが、途中で必ず戦闘になる個所がある。そこで戦うことになる敵というのは、なんと自分のパーティー自身である。6人のうち、敵対して登場するのが4人というのが救いだが、その能力はまったくの同等である。ならば、人数差6対4でこちらの勝ちだと思いたいが、これがそうもいかない。なぜか、むこうの僧侶はバディ系の呪文をガンガン使ってくる。しかもそれがよく効くのだ。用心して戦おう。3個の玉の謎を解いたら、最後に白い玉へ。

THE S*O*R*N

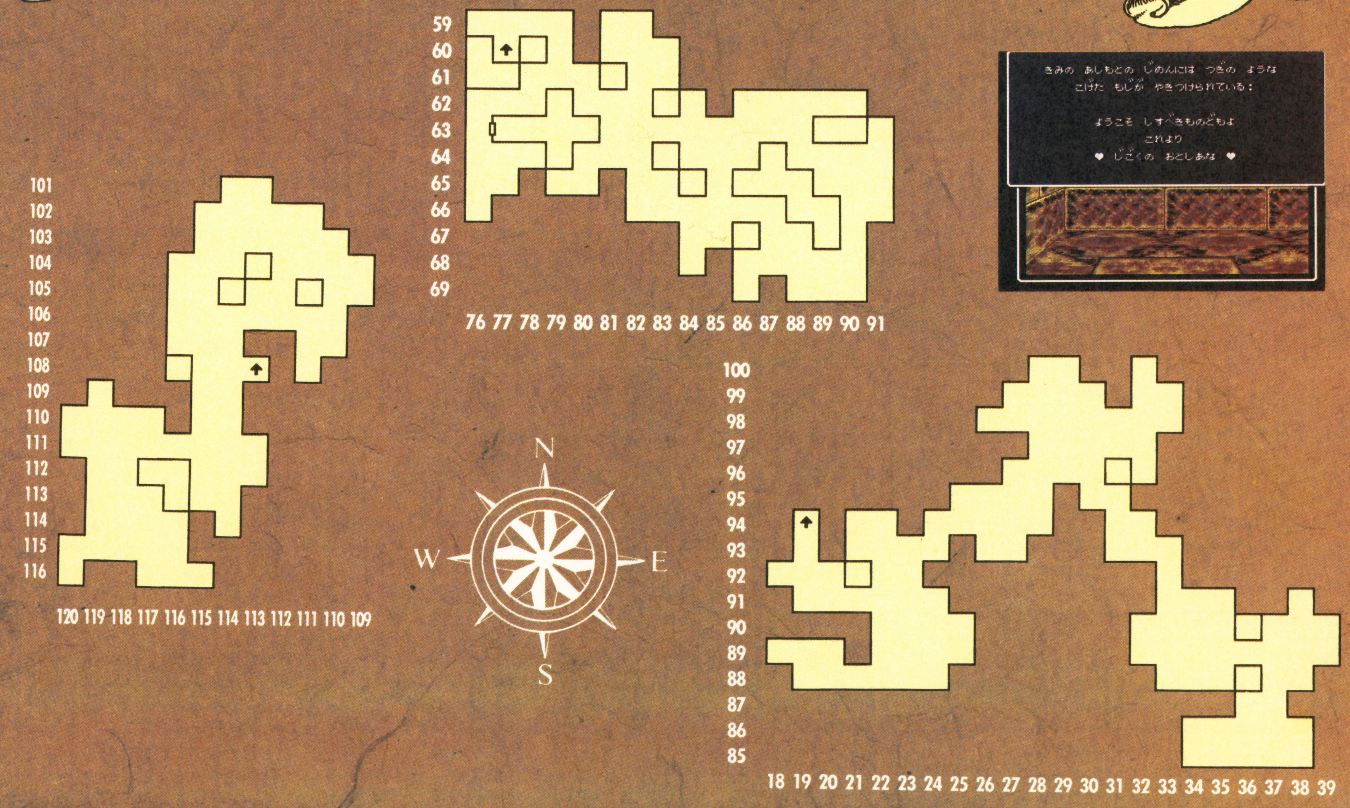
すべての玉の謎を解くことができたら、このフロアの中心へ行こう。そこには、このリルガミンの災害を唯一解決できる平衡の守護者、ゲートキーパーがいるはずだ。しかし、この災害を引き起こした張本人もここにいるのだ。そう、ソーンである。彼女を倒さないといけないわけだが、ここでの戦い方には工夫が必要だ。それがわからない限り、生きてはもどれない。なんとかしてゲートキーパーを救わなければ、勝算を見いだすことはできないだろう。攻撃に耐える体力も、むろん必要だが。

マップ徹底攻略

B777F

ここは、ゲームシナリオクリアのためには、訪れる必要のないフロアである。しかし、深いフロアにはいいアイテムがあるという、ウィズの原則は通用するので、最高級のアイテムがほしければここがもっとも手っとり早い。もうひとつの原則、深いフロアほど敵も強くなる、ということも忘れないようにしよう。

ウィズVのマスターコース!?



秘密が……

シナリオクリアには関係ないといっても、これまでよりも確実に強力な敵ばかりのいるフロアに、何もないはずがない。実はここには、大いなる秘密が隠されているのだ。そのひとつは、ゴーストネストだ。3個のマップのうち、中央にあるマップの左側に、十字形の部屋があるのがわかるだろう。その十字路の真ん中がゴーストネストで、いろいろなゴーストのNPCが現れて、買い物ができるのだ。アイテムは種類がわかるだけで、買ってみないと識別できないが、当たりのアイテムも売っている。現在装備しているアイテムに不満がある人は、試してみるといいだろう。もちろん、ハズレも売っているが。それともうひとつ、このB777には秘密があるのだが、これは教えることができない。地道にシークレットドアを探していると、なんとかなるかもしれない。敵もデビルやデーモン系の強力なモンスターばかりになっていて、最強の魔法はもちろん、クリティカルヒットまで使いこなすものもいるので、注意して進んでいこう。このフロアには、一種のピットもあり、大幅に体力を奪うので、できるだけHPを満タン状態にして探索しよう。なお、このフロアから帰るときは、マロールは使わないほうがいいようだ。

全アイテムデータ

アイテムこそウィザードリィの命、と考える人も多いだろう。期待に違わず、今回も健在の〝ムラマサ〟はじめ、魅力的なアイテムがせいぞろいしている。

WEAPON

武器

アイテムの花形、武器類だ。Rは射程、力はSTのアップ値を示す。

和名	英名	R	価格	装備								力	攻撃力	特徴
				F	M	P	T	B	S	L	N			
★短刀／Dagger														
たんとう	DAGGER	C	25	●	●		●		●	●	●	1	2－4	盗賊の初期装備。今回はバリエーションがない。
★短剣／Short Sword														
ショートソード	SHORT SWORD	C	35	●			●		●	●	●	0	1－6	いちばん弱い武器。売り払うことさえできない。
ロバーズソード	ROBBERS SWORD	C	1500	●			●		●	●	●	1	5－10	序盤では戦士の武器としても使える。
ロビンソード	ROBINSWORD	C	7000	●			●		●	●	●	2	8－15	ナイトソードより強力。SPは力－1、素早さ＋1。
★長剣／Long Sword														
ロングソード	LONG SWORD	C	45	●					●	●	●	0	2－7	戦士系キャラクターの基本武器。売れない。
ナイトソード	SWROD of KNIGHTS	C	1500	●					●	●	●	1	7－12	ロングソード＋1。もしくは〝きりさきのけん〟。
マスターソード	SWORD of MASTER	C	5000	●					●	●	●	2	7－17	使える武器だが、斧やハンマーの高級品には劣る。
カシナートのけん	BLADE CUSINART	C	20000	●					●	●	●	3	12－22	おなじみの、安定して高い攻撃力を誇る名剣。
ブラックブレード	BLACK BLADE	C	1500	●					●	●	●	-2	6－12	刃に毒を持つ凶剣で、呪われている。SPはマヒ。
ファイアーソード	SWORD of FIRE	C	10000	●					●	●	●	2	8－22	炎の属性を持つ名剣。マハリトが使える。
ソウルスティーラー	SOULSTEALER	C	13500	●					●	●	●	2	8－24	呪いの剣。SPは攻撃＋1、生命力－1、年齢＋1。
オーディンソード	ODINSWORD	C	250000							●		5	15－35	ロード専用の最強剣。さまざまな付加価値あり。
かたな	KATANA	C	1750						●		●	2	7－13	日本刀の系列は、サムライとニンジャ専用だ。
たつじんのかたな	MASTER KATANA	C	13500						●			4	7－19	クリティカルヒット力あり。攻撃回数も増える。
むらまさ	MURAMASA KATANA	C	150000						●		●	6	15－30	クリティカルヒット力がついてさらに強力に。
★戦斧／AXE														
ハンドアックス	HAND AXE	C	180	●					●	●	●	0	4－8	片手で楽に持てるサイズ。攻撃力もそれなり。
バトルアックス	BATTLE AXE	C	1750	●					●	●	●	1	8－14	選ぶなら、マスターソードよりもこちら。
シルバーアックス	SLVER AXE	C	8500	●					●	●	●	2	10－20	戦士の武器では、これ以上は超高級品のみ。
デスアックス	AXE of DEATH	C	8500	●					●	●	●	4	12－24	装備でダメージ、SPで死亡。しかし攻撃力は高い。
★棍・槌／Mace														
メイス	MACE	C	100	●		●		●	●	●	●	0	3－6	これもおなじみ。初期装備ではこれだけが売れる。
モーニングスター	MORNINGSTER	S	2000	●		●		●	●	●	●	1	4－10	序盤から中盤にかけて活躍する僧侶向けの武器。
やめるフレイル	RUNED FLAIL	S	2000	●		●		●	●	●	●	-2	5－9	SPでMPがオールゼロになる、呪いのアイテム。

和名	英名	R	価格	装備 F	M	P	T	B	S	L	N	力	攻撃力	特徴
ウォーハンマー	WAR HAMMER	S	400	●						●		0	4—9	使うチャンスの少ない武器。
シルバーハンマー	SILVER HAMMER	S	10000	●					●	●	●	2	10—20	最強のS射程武器。SPは力＋1、運－1。
ホーリーバッシャー	HOLY BASHER	S	2500			●		●				0	3—7	モーニングスターの方が上。
せいなるフレイル	SACRED BASHER	S	10000			●		●				2	8—14	僧侶系キャラ用最強の武器。

★長物／Pole Arm

和名	英名	R	価格	装備 F	M	P	T	B	S	L	N	力	攻撃力	特徴
ながやり	PIKE	S	250	●					●	●	●	0	2—6	戦士用の武器にしては貧弱。使う機会はなさそう。
ハルバード	HALBERD	S	2500	●					●	●	●	1	7—13	これもあまり使わない。序盤のほんの一時期だけ。
ファウストハルバード	FAUST HALBERD	S	10000	●					●	●	●	2	8—20	そこそこ強力で便利だが、SPはいいことなし。

★杖／Staff

和名	英名	R	価格	装備 F	M	P	T	B	S	L	N	力	攻撃力	特徴
つえ	STAFF	C	30	●	●	●	●	●	●	●	●	0	1—5	タダの棒切れ。持つだけスペースがもったいない。
しょうかんのつえ	STAFF of SUMMONING	C	7750		●	●		●				0	4—9	ブレイク率20%でバモルディが使える優れもの。
しにがみのつえ	STAFF of DEATH	C	7750		●	●		●				0	6—15	ブレイク率20%でバディ。特定の敵が持っている。
みずのつえ	STAFF of WATER	C	0	●	●	●	●	●	●	●	●	2	6—12	四大元素の杖。イベントで使用。氷の属性あり。
ほのおのつえ	STAFF of WATER	C	0	●	●	●	●	●	●	●	●	2	6—12	四大元素の杖。イベントで使用。火の属性あり。
くうきのつえ	STAFF of WATER	C	0	●	●	●	●	●	●	●	●	2	6—12	四大元素の杖。イベントで使用。呪文抵抗力あり。
だいちのつえ	STAFF of WATER	C	0	●	●	●	●	●	●	●	●	2	6—12	四大元素の杖。イベントで使用。石化抵抗力あり。
ましらのワンド	MUNKE WAND	C	0		●			●				0	2—8	純粋なイベントアイテムだが、各種抵抗力あり。
いなづまのつえ	LIGHTNING WAND	C	0		●			●				0	8—20	ブレイク率20%でツザリク。イベントで必要。

★弓／Bow

和名	英名	R	価格	装備 F	M	P	T	B	S	L	N	力	攻撃力	特徴
とうぞくのゆみ	THIEVES BOW	M	600	●			●		●	●	●	1	2—6	非力だが、序盤で後列の盗賊が持てば便利だ。
せんしのゆみ	LONG BOW	L	325	●					●	●	●	0	2—7	戦士系キャラしか使えないので、存在価値は薄い。
まほうつかいのゆみ	MAGES YEW BOW	L	12000		●							1	6—12	1パーティーにひとつはほしい貴重品。便利だ。
クロスボウ	LT.CROSSBOW	L	2500	●			●		●	●	●	1	5—10	中盤、後列の盗賊の武器として大いに役立つ。
ヘビィクロスボウ	HV.CROSSBOW	L	12000	●			●		●	●	●	2	8—15	手に入るのは終盤だが、なかなか有用。
もりのせいのゆみ	SYLVAN BOW	L	100000	●			●		●	●	●	4	14—26	これを凌ぐ武器はMURAMASAとODIN SWORDのみ。

防具 ARMOR

キャラクターによる格差がはっきりついたのが、Vの防具の特徴だ。

★鎧／Armor

和名	英名	価格	装備 F	M	P	T	B	S	L	N	防御	回復	特徴
ローブ	ROBES	20	●	●	●	●	●	●	●	●	1	0	道具のスペースを考えると、着ない方がマシ。
スカーレットローブ	SCARLET ROBES	4500	●	●	●	●	●	●	●	●	4	0	悪専用。イビルアイズが売っている高級なローブ。
エメラルドローブ	EMERALD ROBES	4500	●	●	●	●	●	●	●	●	4	0	善専用。イビルアイズが売っている高級なローブ。
かわよろい	LEATHER ARMOR		●		●	●	●	●	●	●	2	0	早く次がほしくなる貧弱さ。

和名	英名	価格	装備								防御	回復	特徴
			F	M	P	T	B	S	L	N			
かたいかわよろい	PADDED LEATHER	1500	●		●	●	●	●	●	●	3	0	盗賊にしか使わないであろう鎧。
ごうかなかわよろい	TREATED LEATHER	4000	●		●	●	●	●	●	●	4	0	盗賊にとっては最高の鎧だ。
くさりかたびら	CHAIN MAIL	145	●		●		●	●	●	●	3	0	『V』では、僧侶、司教向けの防具となった。
ひかるくさりかたびら	SHINY CHAIN	1750	●		●		●	●	●	●	4	0	前列の僧侶にとって、前半心強い存在。
ぎんのくさりかたびら	SILVER CHAIN	6000	●		●		●	●	●	●	5	0	CHAIN類としては史上最強のクラス。
あしがるのよろい	SCALE MAIL	400	●					●	●	●	4	0	この系列は、結果的にニンジャ、サムライ専用だ。
もののふのよろい	BUSHI SCALE	2000	●					●	●	●	5	0	ノーマルのプレートメイルと同等の小札かたびら。
たつじんのよろい	MASTER SCALE	8000	●					●	●	●	6	0	中層以下で入手。サムライにとっては貴重。
プレートメイル	PLATE MAIL	750	●						●		5	0	今回、装備できるのは戦士とロードだけだ。
ナイトプレート	ARMOR of KNIGHTS	2500	●						●		6	0	プレート＋１。いかしたネーミングがうれしい。
マスタープレート	ARMOR of MASTER	10000	●						●		7	0	これ以上の鎧は、非常に貴重なクラスになる。
まもりのよろい	ARMOR of DEFENSE	25000	●					●	●	●	8	0	サムライ、ニンジャも装備できるのがうれしい。
はくぎんのよろい	SILVER MAIL	2500	●		●		●	●	●	●	4	-2	装備すると呪われるが、SPだけ使えばHP全回復!
こんじきのよろい	GOLD PLATE +5	250000	●					●	●	●	10	1	全戦士系クラス用の最高級品。ヒーリングあり。

★盾／Shield

和名	英名	価格	F	M	P	T	B	S	L	N	防御	回復	特徴
まるたて	TARGET SHIELD	65	●			●		●	●	●	1	0	小さな円形の盾。貧弱な防具だ。
かたいまるたて	PADDED SHIELD		●			●		●	●	●	2	0	盗賊にとっては最高の盾。
ヒーターシールド	HEATER SHIELD	125	●						●		2	0	アイロン型をした、戦士向けの標準的な盾。
ナイトシールド	KNIGHT SHIELD	2000	●						●		3	0	ナイトプレートとセットアップしたい。
タワーシールド	TOWER SHIELD	5000	●						●		4	0	長方形の大きな盾。『V』では最強の盾だ。
もんしょうのたて	CRESTED SHIELD	2000	●						●		-3	0	呪われた美しい盾。SPは石化。
まふうじのたて	SHIELD PRO MAGIC	20000	●					●	●	●	3	0	ACは最強ではないが、呪文に対する耐性を持つ。

★兜／Helm

和名	英名	価格	F	M	P	T	B	S	L	N	防御	回復	特徴
かわのかぶと	LEATHER SALLET	250	●		●		●	●	●	●	1	0	少しでもACを下げたい序盤に。
しんちゅうのかぶと	BRASS SALLET	1500	●		●		●	●	●	●	2	0	僧侶にとって最高の兜。なるべく早くほしい。
はがねのかぶと	BACINET	3500	●				●	●	●	●	3	0	中盤はこれでしのぐことになるだろう。
ほのおのとんがりぼうし	CONE of FIRE	3000	●	●	●	●	●	●	●	●	-4	0	呪われている。SPは、HPがアップして灰化。
ほうせきのアーメット	JEWELED ARMET	12500	●						●		4	0	戦士とロード専用の重く豪華な兜。
まほうのずきん	WIZARD'S CAP	8000		●							1	0	呪文に対する抵抗力を持った魔法使い専用の帽子。

★籠手／Gloves

和名	英名	価格	F	M	P	T	B	S	L	N	防御	回復	特徴
かわのこて	LEATHER GROVES	500	●		●	●	●	●	●	●	1	0	コストパフォーマンスは悪いが、序盤は……。
てつのこて	IRON GLOVES	2500	●					●	●	●	2	0	比較的序盤に発見されるので便利。
ぎんのこて	SILVER GLOVES	7500	●					●	●	●	3	0	B6まで行けば、なんとか手に入るだろう。
ミルダールのこて	GLOVES of MYRDALL	40000	●					●	●	●	4	0	強力だが貴重品。SPは３つもの能力値がアップ。

道具 ITEM

戦闘用、イベント用、そしてその両方。見分けがなかなか難しい。

★マジックアイテム／Magic Item

和名	英名	価格	特徴
ゴムのアヒル	RUBBER DUCK	0	あるNPCが探している。引き替えに重要アイテムをもらえるが、装備すれば浮き輪がわりになる。
ヴァンブレイス	BRACERS	2500	腕に巻き付ける補助的な防具。「そのた」の位置に装備する。戦士系キャラ専用で、ACは－１。
ナイトヴァンブレイス	KNIGHT BRACERS	10000	ヴァンブレイスの高級品で、ACは－２。B5以下のフロアで探そう。
やぎざのマント	CLOAK of CAPRICORN	9000	「そのた」の装備防具。鎧の上からでも羽織ることができる。装備者を選ばないので便利。
まほうつかいのゆびわ	RING of FROZZ	5000	装備するとAC－２、呪文に対する抵抗力があり、その上SPは、MPオール９。魔法使い専用。
どくろのゆびわ	RING of SKULLS	5000	悪のキャラが装備すればAC－１。善だと呪われる。SPは信仰心が－１で、１歳若返る。
ぜんかいのゆびわ	RING of MADI	15000	使うとマディ。SPなら毒、マヒ等のステータスも回復する。ブレイク率は25%。
ひすいのゆびわ	RING of JADE	10000	装備すると呪われてAC＋２、SPを解放すると１歳年を食ってしまう。いいとこなし。
こどくのゆびわ	RING of SOLITUDE	20000	SPで運が１ポイントアップ。その他の用途はないので、すぐに使って捨てよう。
ちえのアンク	ANKH of INTELLECT	12000	SPで知性が１ポイントアップする。装備でAC－１。
いのちのアンク	ANKH of LIFE	12000	SPでHP全回復。装備でAC－１。
ちからのアンク	ANKH of POWER	12000	SPで力が１ポイントアップする。装備でAC－１。
いのりのアンク	ANKH of SANCTITY	12000	SPで信仰心が１ポイントアップする。装備でAC－１。
きせきのアンク	ANKH of WONDER	12000	とにかくいろんないいことが起きるので、一個あると安心。装備でAC－１、ヒーリング＋１。
わかさのアンク	ANKH of YOUTH	12000	SPで１歳若返ることができる。ただし一定値以下は無効。装備でAC－１。
きんのメダリオン	GOLD MEDALLION	50000	イベントにも必要だが、装備でAC－２、いくつかのレジスト能力もある。高値で売れる。
せきかしたあくま	PETRIFIED DEMON	0	ある扉の鍵になる。装備するとダメージを受けるが、いいこともある。
ほうせきのしゃく	JEWELED SCEPTER	0	これもある扉の鍵。武器としての力はない。ニセモノとすり替えられないよう注意。
ほのおのまよけ	AMULET of FLAMES	10000	戦闘中の使用でラハリトの効果。ブレイク率は20%。
にじのまよけ	AMULET of RAINBOWS	10000	戦闘中の使用でバスカイアーの効果。ブレイク率は20%。
きりのまよけ	AMULET of SCREENS	10000	戦闘中の使用でコルツの効果。ブレイク率は20%。

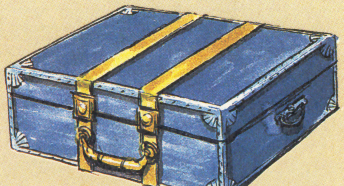
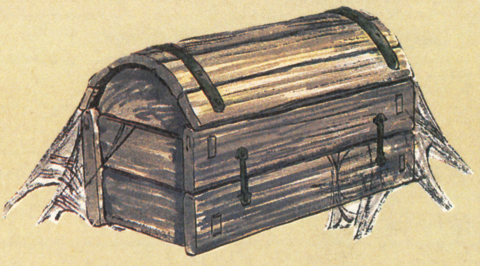
★消費アイテム／Item

和名	英名	価格	特徴
ガラクタ	BROKEN ITEM	0	おなじみ。呪われたアイテムを装備した場合、SPがあったら使ってこれにすると解呪がタダ。
たいまつ	TORCH	10	ミルワの呪文と同じ効果が得られるが、１回限りの使い捨て。
ランプ	LANTERN	75	ロミルワの効果が得られ、しかもブレイク率は35%。序盤は重宝するアイテム。
ねむりのまきもの	S of KATINO	250	１回限り、カティノの呪文が使える。入手したら戻るまでに消費するのが得策。
いしのまきもの	S of STONING	750	１回限り、ボラツの呪文が使える。入手したら戻るまでに消費するのが得策。
ほのおまきもの	S of FIRE	1250	１回限り、マハリトの呪文が使える。入手したら戻るまでに消費するのが得策。
しょうかんのまきもの	S of CONJURING	3500	１回限り、ソコルディの呪文が使える。入手したら戻るまでに消費するのが得策。
きずぐすり	P of DIOS	100	１回限り、ディオスの呪文が使える。入手したらすぐに使ってしまおう。
ほれぐすり	P of CHARMING	350	カツの呪文が使えるが、NPCとの会話のシーンに「アイテムをつかう」がない。眠りと一緒だ。

和名	英名	価格	特徴
どくけし	P of LATUMOFIS	250	ラツモフィスが１回使える。序盤から中盤、２～３個は持ち歩きたい必需品だ。
きつけぐすり	P of DIALKO	400	ディアルコが１回使える。どくけし同様、序盤、ひとつは持っていたいもの。
げきやく	P of WOUNDING	500	バディアルの呪文が１回。あまり使わない。
とっこうやく	P of MADI	2500	効き目がHP全回復（マディ）なので、持っていて損はない。
せいすい	P of DEMON-OUT	1500	悪魔系モンスターを霊化するモガトの効果。深層では役に立つ。

★イベントアイテム／Special Item

じょれいのひやく	P of SPRIT-AWAY	500	特殊な入手法のイベント用アイテムだが、戦闘中の使用でモーリスの効果もあり。
ダイヤのキング	KING of DIAMONDS	0	シナリオの中枢に関わる重要なイベントアイテム。比較的早く手に入る。
ハートのクイーン	QUEEN of HEARTS	0	シナリオの中枢に関わる重要なイベントアイテム。
スペードのジャック	JACK of SPADES	0	シナリオの中枢に関わる重要なイベントアイテム。
クラブのエース	ACE of CLUBS	0	シナリオの中枢に関わる重要なイベントアイテム。４枚中、最後に手に入る。
からくりヒバリ	LARK IN A CAGE	0	ある重要人物から購入する。最下層近くのある関門で必要になるだろう。
こおりのかぎ	ICE KEY	0	とある神聖な寺院に入るために必要なカギ。これを使わないとそこの守護者に会えない。
がいこつのかぎ	SKELETON KEY	0	頭蓋骨の飾られた扉の前で使う。探すのにも少々骨が折れるだろう。
きんのかぎ	GOLD KEY	0	鍵はだいたいそのイメージに合った場所で使われる。この鍵もしかり。
ぎんのかぎ	SILVER KEY	0	初層で必要になる。普通にマッピングして普通に探していれば簡単に見つかる。
しんちゅうのかぎ	BRASS KEY	0	B1で出会うとあるNPCから購入し、説明を聞く。ダークゾーン近辺で必要。
チケット	TICKETS	0	「マンフレッティの店」の入場券。店の入口に立つ番人から購入する。
はんけん	TICKET STUBS	0	「チケット」を１回使用するとこれを返してくれる。以降はこれを見せるだけでOK。
ひとふくろのトークン	BAG of TOKENS	0	「城内移動装置」の使用に必要なトークンがいっぱい詰まった袋。いくら使っても減らない。
バッテリー	BATTERY	0	「多次元霊化装置」の使用に必要。しかし、正しい使用法を知らなければ無意味。
あおいロウソク	BLUE CANDLE	3000	「青い壁」の扉を見つけるのに必要。アイテムとしては、何度でもミルワが使える。
ラムしゅ	BOTTLE of RUM	0	年代物のラム酒。ある飲んだくれの魔法使いが大好きな銘柄だ。特に効能はなし。
かなのこ	HACKSAW	0	鍵でも魔法でもない方法で封印されたある扉は、これで開く。「さがす」で見つける。
せいなるタリスマン	HOLY TALISMAN	25000	高いが、何度でもデュマピックが使える。ゲブリ・ゲドックからぜひ買っておきたい。
リルガミンのほうじゅ	ORB of LLYLGAMYN	0	最初と最後に必要な重要アイテム。ファミコン版『II』にも出てきた、アレだ。
かいちゅうどけい	POCKETWATCH	0	時間を操るからくり。作るのも大変なら、使い方のヒントも少ないのだ。
アブリエルのハート	HEART of ABRIEL	0	最重要アイテム。……説明できない。

NPC会話ガイド

このシナリオは、謎とき、イベント、アイテム、会話と、NPC中心に進められる。彼らの性質と役割を知っておくことこそ、もっとも重要なことなのだ。

§B1F§

まずはNPCとの会話パターンに慣れたいB1F。そんなわけで、ここは扱いやすく無害な人物ばかりだ。ただし「笑うヤカン」は例外。もっとも低レベルじゃ会えないだろう。

G'BLI GEDOOK
ゲブリ・ゲドック

プラザーフッド寺院を管理する高僧。リルガミンに何が起きているのか、迷宮に入る者は何をすべきなのか、最初の指針を与えてくれる人物である。彼に会うためにはあるアイテムがひとつ必要だが、入手に苦労することはないだろう。また、「アイテムをかう」を選べば、非常に有用なアイテムを売ってもらうことができる。

IRONOSE
アイロノーズ

戦士上がりのドワーフ商人。情報は特に持っていないが、いろいろな商品を扱っている。「とうぞくのゆみ」など、序盤に役立つ装備を購入することもできるだろう。しかし、重要なのは見慣れない不確定名。多少高くてもそれだけは買っておこう。彫像の通路の先にいる。

LAUGHING KETTLE
わらうヤカン

B1Fの片隅、シークレット・ドアの先にいる高い金を取る情報屋。値段別に5つの情報を持っている。どの情報も早めに知っておくと役に立つはずだ。いかにも金持ちそうだし、高い金を取られた腹いせとばかりに「ぬすむ」を使いたくなるが、やめた方がいい。すぐ捕まるし、戦闘になるとムチャクチャに強いのだ。

§B2F§

だんだんNPCの面白さがわかってくるフロアだ。何人もの間を行ったり来たりするイベントも、ここから始まる。会話した内容は「メモ」に記録されるので、確認しつつ進もう。

RUBY WARLOCK
ルビーウォーロック

飲んだくれの魔法使い。わがままをいって扉の前で通せんぼしている。彼の好物を持って行ってやれば、それ以降は自由に通してくれる。別に倒してもいいのだが、戦闘になると結構強いので注意。それに、ある情報をつかんでからもう一度話すと、別の内容の話をしてくれるので、結局戦うのは得策ではない。

Ye Dragon's Fragon
ドワーフたちのたまり場

B2Fの東北方向、温泉の裏手にある独立した部屋に「Ye Dragon's Fragon」という看板がかかっている。ここは迷宮の浅い階をうろついているドワーフたちのたまり場となっている酒場だ。ドワーフ戦士たちのうちの何人かは、NPCとしてひとことづつ情報を持っている。

彼らに会うには、ただこの店の扉を開ければいい。しかしそこで出会えるのは、何人かいるNPCたちのうちのひとりだけ。ほかのキャラクターに会いたければ、一度B1Fに戻ってからくるといい。うろついていて出会うこともあるが、あまりアテにならない。

メンバーとしては、"きぞく"ノーマン」"ざんこく"フレッド」"はいきょうしゃ"ロブ」"じゃあく"ロゥスレイド」等がいる。それぞれ一杯おごってやらないと話をしてくれない上、得られるヒントはひとことだけ。しかし、中には意義深いものもある。

→通常のドワーフファイターも、NPCも、姿はまったく同じ。戦闘になるとNPCは逃げてしまい、手下のドワーフファイターの集団のみが残る。かえって安心して戦えるというものだろう。

DUCK OF SPARK
スパークのアヒル

ローブを着込んだ奇妙なアヒルの魔法使い。霊に関するコンサルタントを生業としており、温泉のまわりで客引きをしている。重要な情報やアイテムを持っており、序盤では重要なキャラクターだ。ある大切なものをなくしたという話で、それを持っていってやると非常に喜び、お礼をしてくれる。

§B3F§

迷いやすいB3Fに、NPCはふたり。ロードハインマイティの方は決まった場所で頑張っているが、マッドストンパーの方は、いわばワンダリングNPC。出会った場所を覚えておこう。

MAD STOMPER
マッドストンパー

かつてはどこかの王子様だったらしいが、イビルアイズに呪いをかけられ、このような姿に。足のかゆみに耐えきれずにぴょんぴょんと足踏みしているのが特徴で、近くにいると「ドスン、ドスン」と音が聞こえてくる。イビルアイズに関係したB6Fの情報に詳しい。また、重要かつ便利なアイテムを売っているので、買っておこう。

LORD HIENMITEY
ロード・ハインマイティ

見るからにうさん臭い生臭坊主だが、事実その通り。詐欺師の上に手癖も悪い。彼のいうことを間に受けると面倒なことになるので無視しても構わないが、戦いになるとからきし弱いので、ブチのめしてしまってもいいだろう。そのほかにもいろんな取り引きができるが、どちらにせよろくなことにはならない。

スパークのアヒルと水たまり

スパークのアヒルは、並みいるNPCたちの中でも特に重要なもののひとりである（決してそうは見えないのだが）。「ルドルフのスピリット市場」で役に立つ、亡霊に関するアドバイス。彼の求めるものを渡せば引き替えに差し出してくれる重要アイテム。そして、実はこれがいちばん重要なのだが、泳ぎ方について教えてくれる。

もちろん、そのメッセージ自体が大変役に立つ、というわけではない。では何なのか？　単純に答を教えても面白くないだろうから、まずはヒント。次の3つの情報を関連づけて考えてみよう。

1．スパークのアヒルは泳ぎがうまい（本人の話から）。
2．「アヒルのやつはアヒルの子をなくしたそうだ」（スリのジョン）
3．「水たまりのアヒルを想像してご覧なさい」（ルシアンナ・スカイ）

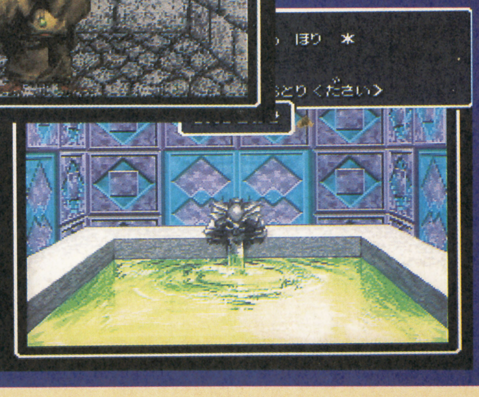
これだけでわかるひともあまりいないだろうが、要はわかればそれだけ価値のある便利な情報なのだ。

それでは答。ここから先、「自分で解き明かしてみせる！」という人は読まないように。

懸案のアイテムは、「ゴムのアヒル」。こいつがあれば、水たまりでどんなに深く潜っても、決して溺れることがないのだ。これとクイックセーブがあれば、もはや水たまり恐れるに足らず！　……まあ邪道かも知れないが。

「ゴムのアヒル」は、重要な取り引きにも必要なアイテム。しかし、何度でも入手できるので安心だ。

←スパークのアヒル登場。なんだかキラキラと輝いている怪しげなアヒルだ。実は、魔法使いとしての実力も決して侮れない



←かなりの数がある水たまり。これに飛び込むのはなかなか勇気がいる。潜ってもロクなことないみたいだし……だけど？

§B6F§

いよいよ神秘的なムードが高まってくるB6F。NPCも一筋縄ではいかない連中ばかりだ。特にイーブルアイズは、なんとも怪しげで凶々しいイメージを持っている。このフロアを突破すれば、もうゲームも大詰めに向かって一直線。それだけに密度の濃い、重要なイベントが揃っているのだ。

MIGHTY YOG
マイティ・ヨグ

白い体毛に覆われた巨大な類人猿。しかしその正体は、かつてこのフロアで航行していた「氷のフェリー」の船長であった。マッドストンパーと同じく、イーブルアイズの呪いによってこのような姿にされた上、シリンダーの中で氷詰めにされてしまった。フェリーの動かし方を聞くことができるが、彼を目覚めさせるには、入手困難なとあるアイテムが必要になるだろう。

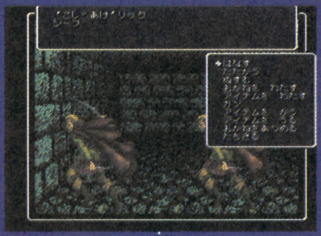
EVIL EYES
イーブルアイズ

多くの魔術に精通した凶悪な予言者。カツが成功しないと、会話や取り引きをすることは難しい。重要な情報をいくつも持っているが、1件4000G払わないと聞くことができない。しかし、全種類聞くと「これで全部だ」と教えてくれるのでボラれる心配はない。案外良心的だ。いいものも売っているし、「ぬすむ」も試してみよう。

DEN OF THEVES
伝説の、盗賊のアジト

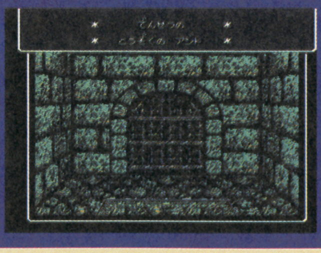
フロアこそB4Fだが、B1Fのシークレット・ドアさえ見つけることができれば、直接行くことができる（それ以外の方法で行くのはかなり面倒だ）。しかし、「伝説の〜」というだけのことはあって、ダークゾーンの出口を見つけないとたどり着けない。ここはドワーフたちのたまり場に似た場所で、盗賊のNPCが何人もたむろしている。扉を開けるごとにひとりづつしか会えない点も同じだ。ここで出会えるNPCは、「スリのジョン」「タイスティックマン」「"こわしや"ブライアン」「ドムボゥ」など。情報は有料（250G）で、役に立つもの、立たないものが入り交じっている。そんな中でも「ネッシーの水たまりのそばに、古い箱が云々……」という情報については、あるアイテムについての唯一の手がかりとなっているので重要。

しかし、全員に話を聞きたいことは確かなのだが、実はあまり会いたくない連中である。それほど強くはないので喧嘩っ早いのはいいとして、手癖の悪さにはうんざりさせられる。盗んで逃げ出されるとそのアイテムはもう戻ってこないので、ラハリト等の集団攻撃呪文を惜しまずに使おう。盗られたらリセットしかない。



←いましたいました盗賊どもが。いくら隠れても、冒険者の目はごまかせないのだ

↑盗賊のアジトへは、B1Fからの直行便がある。「ゆらゆらと光る入口」がそれだ



←これが「伝説の」盗賊のアジトへの入口。隠れている割に派手な看板をかけるものだ

§B5F§

マンフレッティの店があるこのフロアは、アイテムがらみの重要なイベントがまったくない代わりに、NPCが豊富だ。中ではスナッチが難物で、なかなか見つからない上、重要な情報を持っている。

ROYAL LADIES
淑女たち

ロイヤルレディーというのは、ロイヤルガードらと現れる敵キャラの名前だが、彼女らはマンフレッティの店のホステスであり、その中でも格上のお姉さん方がNPCとして登場するのである。名前を持ったNPCは4～5人いるが、どれも重要度の低いヒントばかり。口止め料を払わないと警備兵が呼ばれて戦闘になる。

BIG MAX
ビッグマックス

マンフレッティの店の門番兼受付。店の中に入るためには、彼からチケットを買わねばならない。戦士としてもかなりのもので、戦うと苦労する上に、倒しても扉は開かない。また、店内設備のうち「プレイハウス・ミステリーシアター」をおすすめしてくれるが、その直後にいう忠告は真面目に受け取っておいた方がよさそうだ。

THE SNATCH
スナッチ

スパークのアヒルがガアガア悪口をいっていた盗賊。レノラの話に出てくる「どろぼう」というのも彼のことだ。居場所についての情報はなく、しかも知恵を絞らないと彼のいる場所にはたどり着けない。しかし、彼は非常に重要なヒントを握っている。「シークレット・ドア」をヒントに探してみよう。売っているアイテムもそこそこいいものだ。しかし、盗難には注意。

§B4F§

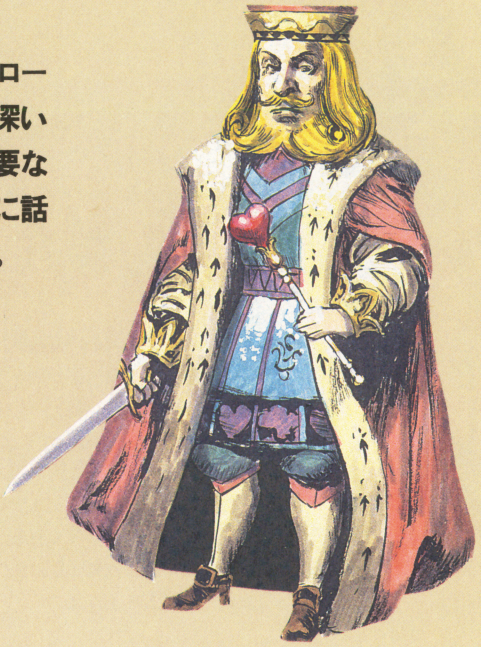
B4Fもかなり特殊なフロアだ。3つに分かれたエリアのうち、ここで関係があるのは「青い壁」の先の階段から降りる「ルーンの部屋」があるエリア。B1Fから降りていきなりダークゾーンになっているエリアの先にも盗賊たちがいるが、これについては次ページの囲みで。

THE LOON
ルーン

中盤の最重要人物。大切な話を長々としてくれる上、重要なアイテムも持っている。しかし、会うまでが大変。連続するイベント数でいえば、シナリオ中最多である。しかも、彼の部屋に至る道は仕掛けだらけ。「ジグソー信託銀行」の迷路を抜け、彫像と戦い、「鏡の間」の仕組みを見抜き、複数のアイテムを使ってやっと出会えるのだ。

§B7F§

7階のNPCは4人のカードロード、それだけだ。さすがに深い階層にいるだけあって、重要なヒントを持っている。丹念に話を聞いておく必要があるぞ。



CARD LORDS
カードの王たち

4人のカードのロードがいるわけだが、単に会うだけであれば迷うことはない。7階の中心へ向かうと、どうしても会うことになる。もちろん、それまでの戦闘でやられていないということが前提だが。彼らとはじっくりと話をするだけでいい。売り物はなにもない。

§B777F§

ここを訪れることができるパーティーは、おそらくソーンを倒してシナリオ的にはクリアしているに違いない。それほどここのモンスターは強いということだ。もっとも、装備アイテムに不満があるパーティーは、ここは絶好の稼ぎ場にもなっている。

MANFRETTI'S GHOST
マンフレッティの亡霊

5階に広がるマンフレッティの店を、ひとりで切り盛りしていたのが生前の彼である。今では霊体となって、ここB777をうろつくのがせきの山である。残念ながら彼と話をすることはできないが、あれだけの施設をひとりで作った男が、こんな姿になってもまだ近くで徘徊しているかと思うと、「もののあはれ」のようなものを感じてしまう。

GHOST'S NEST
亡霊たちの住処

ひとことにB777といっても、そこは3個所に分断されている。その中のひとつにある、このフロア唯一の施設（？）といえるのが、このゴーストネストだ。そこに出没するNPCは欲深で、すぐにこちらの物を盗みたがるが、商売で金を稼ぐこともやっている。不確定名で売っていて当たりハズレはあるのだが、中には守りの鎧のような、有効なアイテムも扱っているのだ。ちなみに、この守りの鎧はサムライも装備でき、ACを8も下げてくれので非常にありがたい。売っているアイテムが不満ならば、十字形の小部屋から一度出ると違うゴーストが現れるので、また話しかければいい。

§B8F§

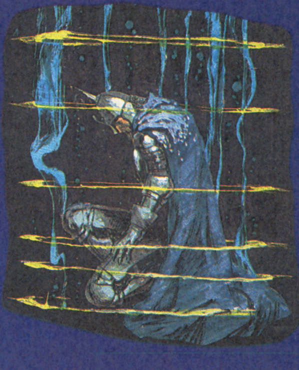
いよいよ最下層だ。厳密にいえばまだB777Fがあるのだが、これはボーナスのようなもの。たまりにたまった謎の数々が一気に氷解し、ついに諸悪の根源、魔女ソーンと体面するのだ。

ELEMENT'S BALL
燃えさかる4つの玉

四大元素を象徴する存在として、B8Fの4方に配されている。それぞれに対応するアイテムを使用すると、質問が出てくるが、その答はカードのロードたちの話から想像できる。ここで重要なのは、4枚のカードの収集と同じに、3つの関門をクリアして初めて、最後の白い玉（クラブのエースに対応）のイベントに進めるということだ。

捕らわれのゲートキーパー

ソーンの陰謀にはまったゲートキーパーは、守るべき三軸の門のその上で、ソーンの作った結界に捕らわれ、動けずにいる。もともとソーンはゲートキーパーの弟子だったという話もあり、その点からもわかるように、ソーンの魔力に対抗できる人物は、ゲートキーパーしかいないのだ。そしてその魔力には、通常の術者には使えない太古の呪文が関係しているとか。そういえば、新呪文の中に正体不明のものがあったが？



THE GATE KEEPER
ゲートキーパー

偉大な魔術師。三軸の門の均衡を守る守護者だったが、魔女ソーンの謀略にはまり、捕らわれの身となってしまった。悪魔的な力を身につけたソーンに対抗するためには彼の力が必要不可欠だが、発見と同時にソーンの手によってその姿を消す。戦闘中、彼を呼び出すにはどうしたらいいか……それがこのゲーム最後の謎だ。

THE S*O*R*N
ソーン

本シナリオの目的たる最後の敵。特殊な魔法による障壁を身につけており、この障壁を破らない限りいかなる攻撃もまったく受け付けてもらえない。無論、パリオス、バコルツといった当り前の呪文ではどうにもならず、これはゲートキーパーの力を借りるほかない。また、例え障壁を破っても、高級悪魔並の実力は持っている。

これだけは知っておきたい ヴィザードリィV 裏知識

シナリオが複雑な今回の『V』は、以前になくクリアが困難になっている。そこで、少しでも冒険を楽にする知識を紹介しよう。

ちょっと変わったアイテムに注目

まずは、アイテムを２倍活用する方法から。まず、何より便利な「はくぎんのよろい」。装備せずにSPを解放するやり方で、盗賊と魔法使い以外のすべてのキャラクターは、無条件で何度でも体力を満タンまで回復できる。

武器では、サムライを作って「たつじんのかたな」を持たせるのがおすすめ。例え非力でも、クリティカルヒットの威力はすさまじい。

「まふうじのたて」は、ACでこそ「タワーシールド」に劣るが、呪文に対する抵抗力がある。ACに気を取られず、こちらを選ぶのが正解だ。

コルツが使える「きりのまよけ」を盗賊あたりに装備させておくと便利。コルツは今回、最重要呪文なのだ。強敵に出会った時、ひとつでも多く余計に唱えられると心強い。

最後は「ほのおのとんがりぼうし」。SPを使うと灰になってしまうが、HPも上がる。今回は確実に灰から蘇る方法がある（後述）わけだから……あとはわかるよね。

コルツ＋ソコルディは最強の呪文

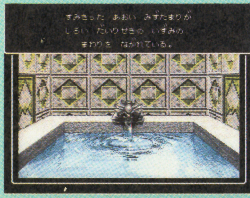
今回の敵の攻撃は最悪最凶。石化のブレスや即死のブレス、クリティカルヒットに能力値のドレイン。そのくせ完璧な呪文抵抗力に、恐ろしく高いHPと恐ろしく低いAC。こういう輩に対抗するには、こちらも呪文やブレスに対する抵抗力を身につけるしかない。そこでコルツの重ねがけ。７～８回もかければたいていの攻撃は無視できる。

←伸び悩むころに、わらうヤカンで稼ぎまくるのだ

だけどこっちの攻撃が当たらなくちゃしょうがない？　そこはソコルディ。パーティー最強の戦士の剣が通らないような固い敵でも、呼びだしたグレーダーデーモンが引き裂いてくれることだろう。地獄に出てくる悪魔族は経験値が十万のケタ。オイシイぞ！

水たまりとの上手なつきあい方

水たまりは迷宮内でも恐怖の的。泳ぎはなかなかうまくならないし、潜ったら潜ったで、毒を受けたり死んだりとロクなことはない。しかし、実はこの水たまり、場所ごとの特徴を知っておけばこんなに心強い味方もないのだ。「ゴムのアヒル」を装備し、クイックセーブを駆使して調査しよう。



←大理石の泉は深さも3までで。安心して調べよう

まずはB2Fの「黄金の水たまり」。ここはMPの回復（上限を超えてオール９まで可能）ができる上、どのレベルに下りてもデメリットがない。ただしGを失うので潜らない人にあずけよう。

次はB5F、「大理石の泉」。ロストからの復活も可能だ。他にB7Fの「青い水たまり」も回復ができるぞ。

クラスチェンジは大変だけど……

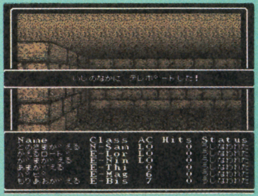
ファミコン版「III」などと違い、このシナリオには転職アイテムがない。「盗賊の短刀」さえないのだ。となれば、転職がしにくくなるわけだが、実はそうでもない。転職アイテムの代わりというわけでもないのだろうが、個々の能力値を上げるための手段がいくつも用意されているのだ。

武器防具のSPで能力値を上下させるものは多いが、これは貴重なものほど条件がよく、ちょっと惜しい。「ミルダールのこて」など３種もの能力値を上げてくれるが、あまりに貴重。ただしブレイク率が100%ではないので、手段を選ばないならリセット技が有効。

もっと常識的なのが各種アンクと、「こどくのゆびわ」。他の用途もないので安心して使える。また、僧侶の最高呪文、イハロンも忘れてはいけない。一度使うと覚え直さなければいけないが、好きなキャラクターの好きな能力値をいつでも自由に上げられるのだから、これほど便利なこともない。転職後の復帰はこれで遥かに容易になる。

クイックセーブはこまめにしよう

今回は「ウィザードリィの常識」がいくつも覆されたが、クイックセーブの採用もそのひとつ。迷宮内にいる限り、いつでも、どこでも、自由にセーブができるのだ。が、これは裏を返せば、クイックセーブしない限り、リセットすると迷宮に入る前の状態まで戻ってしまうということ。リセット技を使うつもりなら、こまめなセーブが絶対重要だ。長いことウィズをやっていると反射的にリセットボタンを押していることも少なくない。ちゃんと習慣化しよう。実際、セーブ＆リセットを使わなければどうにもならないポイントもあるわけで、くれぐれも慎重に。



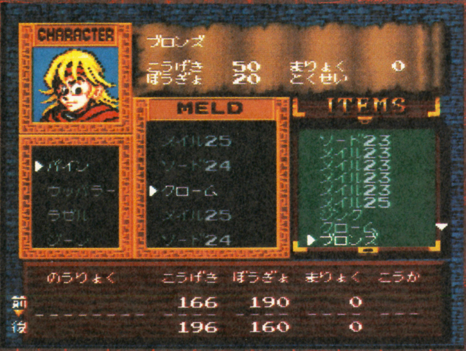
←こんな状態になったって今回はぜんぜん平気なのだ

健闘を祈る。

『ウィザードリィVのすべて』12月15日発売（定価880円）をうご期待!!

エルファリア

ELFARIA



nju:d

STAFF

PRODUCE HUDSON • CHARACTER DESIGN MATUSITA SUSUMU • MUSIC COMPOSER SAEGUSA SIGEAKI……………………

第1章 水の国カナーナ

第1章 地図案内

❶ロマの村
旅立ちの村。操作系を覚え、情報はすべて入手しておこう。

❷ワース村
初の戦闘。ボスのそばには寝たふりをしているカナーカ王が……

❸ダムス村
モンスターが入っている宝箱が初登場。気を抜いていると即全滅かも。

❹スンガ村
火のパーティーが仲間になる。

❺ガルの山
毒消し草が手に入る。

❻ハンプ村
重要なイベントがいっぱい。ここでブルージェムが役に立つ。

❼ロス砦
火のパーティーで無いと通れない場所がある。先にハンプ村に行くこと。

❽アバの森
持っていると火のパーティーが有利になるファイアーアーマーが手に入る。

❾ユノの村
カナの城に関する情報が手に入る。聞き忘れず、チェックせよ。

❿カナの城
カナーナ国の中枢。章ボスもここにいる。全力でぶつかれ。

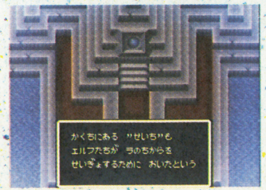
旅立ちはいつも突然に——ロマの村

エルザードの力を得たシーラル将軍によって、各地が魔物に征服されはじめてから15年。魔物を倒す研究を続けている主人公のパイン。ある日彼の元に現れた不思議なエルフの少女エルルの助言により、彼は魔物退治の旅に出ることを決意する。

この村にはまだ魔物が侵入していないので、戦闘は無い。「ハーブ」を使うとHPが回復できるとか、本の読み方など、基本となる知識がここで得られる。宝箱には「ハーブ」が入っているので、遠慮なくいただいていこう。

オープニングでエルルと出会った石碑のそばにある石を壊すと、結構おいしいアイテムが手に入る。性能を確認したらすぐにメルドすべし。きっと戦闘が楽になるぞ。

→エルルから「パワージェム」を受け取るパイン。彼女の正体はまだ謎だ

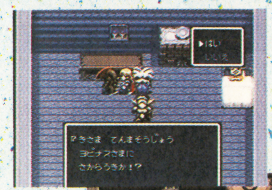


←本棚にある本の中には重要な情報をもたらすものも。ラの力のことも書いてある

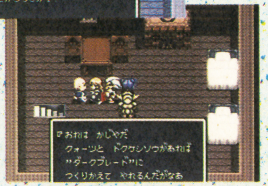
寝たふりの王とかじ屋——ワース村，ダムス村

初の戦いとなるワース村では、パーティーのレベルが低いので、気を抜くとすぐに全滅してしまう。注意せよ。またこの村では、ロマの村で得た「ブルージェム」の事や、水の聖地についての情報も入手できる。

ダムス村にはスンガ町から逃げてきた住民が何人かいる。彼らの話に耳を傾けること。この村を解放すると、鍛治屋に頼んで「ダークブレード」を作ってもらえる。ガルの山で必要になる。



←ボスキャラに話しかけて抵抗心を見せると戦闘に。準備はOK？



→材料を持って鍛冶屋に話しかければ、強いアイテムが手に入る

{POINT} 特集攻撃能力「どくしばり」（かじ屋で作成）
クオーツ＋毒消草（ガルの山で有効）

火のパーティーとの出会い スンガ町

毒花畑にいる敵を倒し、ジェニスに話しかけると、仲間が図書館の地下室に隠れていることが分かる。

地下室をさえぎるボスを倒せば、アルディス率いる火のパーティーが加わることになる。これからは2パーティーを動かせるようになるワケだ。

図書館のある町だけあり、あちこちに読める本が散らばっている。特に「クルトンの書」の内容（ウオリアがためについて）は必見。毒消し草の情報も入手できる。聞き逃すなよ。

↑ジェニスを追いつめているハロージェムはかなりの強敵。HPを回復してから戦闘にのぞむようにしよう。

→「ウオリアがため」のアイテムをどんなモンスターが持っているかも分かる

←ダークウォーリアーを倒せば、図書館に隠れているアルディスらが仲間になる。

{POINT} 特殊攻撃能力「ウォリアがため」
ヒヨス＋オーガのツメ（スンガ町などで有効）

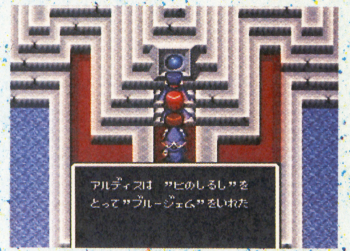
宝の山か？それとも ガルの山

ここでは町中の毒花の毒を打ち消す「毒消し草」の他に、「ファイアーメイス」なるアイテムも入手できる。もちろんタダで手に入るワケではない。モンスターたちが落とすアイテムもいい物が多い。すかさずメルドしよう。

←エルフの隠した「ファイアメイス」はどんな力を秘めているのか？

水のしるしと火のしるし ハンプ村

かつて水の聖地として栄えていたハンプ村も、今では荒れはててしまっている。「水のしるし」があるべき聖地に、「火のしるし」が入れられてしまい、制御する力を失っているからだ。ボスを倒し、火の属性を持つアルディスのパーティーで聖地に行くと、聖地に納められている「火のしるし」を取り、代わりにパインがエルルからもらった「ブルージェム」をはめ込むことができる。時間がたてば「水のしるし」にかわるだろう。これで聖地は元の姿に戻ったことになる。また「火のしるし」はロス砦で使うことに。



↑「火のしるし」を動かせるのは、火の属性を持つアルディスのパーティーだけ。パインではどうすることもできないのだ

砦を取り戻せ！ ロス砦

この章での敵の最終防衛ラインでもあるロス砦に到着。だが門は灼熱の炎によってさえぎられている。

ここでハンプ村で手に入れた「火のしるし」が役に立つ。アルディスのパーティーでこの炎の前に立てば、「火のしるし」を使って炎を消すことができるのだ。つまりここに入るためには必ずハンプ村にいかねばならないということになる。まだの人は急げ！

ロス砦で登場するボスは全部で三体。一度に全部を倒すのは無理に近いので、一体倒したら外に出て回復し、再度挑戦するというパターンを繰り返そう。ボスは一度倒せば二度と出てこない。

もちろん倒したらセーブも忘れずに。

↑いくら「火のしるし」を持っていたとしても、パインのパーティーでは火の門を解除するのは不可能。アルディスに任せよう

{POINT} ロス砦に登場するボスキャラ・データ

名前	ゲルウィング	メンタリスト	シニスター
肖像			
攻撃力	20	28	36
防御力	18	16	28
魔力	15	55	27
HP	400	400	400
使用魔法	WID、QUK、ATK	ICE、CRS、ATK	FIRE、NUD、毒

カナーナ国解放 カナの城

いよいよ第一章も大詰め。この章の大ボスのヨピナスがいるのが、このカナの城だ。元々この国の国王であるカナーナ王の城だっただけに、国王から早く城を取り戻すように急かされる。国のためではなく、自分の枕を取り戻すためという、情けない理由からなのだが……護衛の兵士も嘆いている。

この城には合わせて二つの隠し部屋がある。中には、戦闘が楽になるアイテムが入っている。なんとなくあやしげな壁があったら、迷わず「クエスト」してみよう。カンが当たれば隠し部屋への道が開ける。

さて大ボスのヨピナスだが、データを見れば分かるとおり、HPが1500、攻撃力が50と、かなり強い。戦う直前にパーティーのHPを完全に回復しておかないと、あっと言う間に全滅してしまうことだろう。できればMPも温存した形で戦闘にのぞみたい。

↑よほどこの国王は寝ることに執着心を持っているのだろうか……？ 頼りない王様に、護衛の兵士もあきれている様子だ

ヨピナスを倒せば、カナーナ国は解放される。国王も枕を高くして眠れるワケだ。もっとも、その直後のダルカンの言葉が気にかかるのだが……

←「また」勇者達が現れた、という言葉には、何が隠されているのか？

{POINT} ヨピナスデータ

名前	ヨピナス
肖像	
攻撃力	50
防御力	25
魔力	60
HP	1500
使用魔力	WID、ATK、QUK

第2章 土の国フォレスチナ

第2章 地図案内

❶ベリー村
土のパーティーのカーラモンたちが仲間になる。情報も多い。

❷プラム村
セコア村の橋のようすなどが聞ける。

❸セコア村
橋が壊された村。だが移動手段がないワケではない……。

❹エルム町
フォレスチオ王が処刑されたというショッキングな話を聞かされる。

❺ラダ砦
魔物たちが出て来る穴に入りこめ。

❻ファー町
「シャインアックス」を手に入れろ。

❼アデン町
「ランドルの書」を忘れずに。

❽ギスト村
情報が多い。整理して理解しよう。

❾ウルの山
アイテム探しのための山。

❿フォレス城
地魔導士アグ・ウーの根拠地。

大飯食らいのカーラモン——ベリー村

ベリー村に入ると、いきなり交通料を請求する山賊まがいの僧侶に出会う。その僧侶こそ、土のパーティーのリーダー、カーラモンだったのだ。彼らも謎のエルフ、エルルに導かれたのだという。かくしてまた1パーティー、パインたちに力強い仲間が加わった。

ベリー村でのカーラモンの評判はあまり良くはない。大飯食らいだの、乱暴者だの……だが、彼がこの村の平和を守っていた事に違いはない。

学者の話によれば、「天魔」の怪物にはスピア、つまり火のパーティーの攻撃が、「地魔」の怪物の攻撃にはアックス、つまり土のパーティーの攻撃が有効だという。敵の属性によって、プレイヤーが使うパーティーを変更する必要が出てくるので、この事はよく覚えておこう。エルフの石碑にも、同様の事が書かれてあるのだ。

↑エルフの石碑にも、敵の属性と、戦いやすいパーティーの属性の関係が書かれてある。有益な情報は戦力を何倍にもはね上げるのだ

↑さる所から落ちるとこのような場所にたどり着く。ハマったのではないから、慌ててリセットを押さないように。「外へ」を選べばいい

経験値は無いけれど(敵とアイテムの話)

『エルファリア』には他のRPGと違って経験値が無い。キャラクタのレベルアップは町や村を解放することで行われる。では、経験値が得られないのなら、いくら戦闘で怪物達を倒してもまったく意味がないのか？実はそうでも無い。

マニュアルにも記載されている通り、戦闘に勝利するとパーティーは少しずつ戦闘に慣れ、強くなっていくらしいのだ。

加えて、怪物達が落としていくアイテムで装備を強化すれば、実質的に経験値を稼いだのと同じになる。戦闘を軽くみることなかれ、なのだ。

←敵を倒すと手に入るアイテムには様々なものがある。積極的にメルドしよう

↑洞窟や城の中では敵と遭遇する確率が高い。写真の様な場所でウロウロして戦闘を繰り返せば戦闘の機会は多くなる

〈POINT〉敵との相性

天魔には火のグループ(アルディス)
地魔には土のグループが(カーラモン)有効

単なる通り道 ―― プラム村

第二章ではじめて解放するのがこのプラム村。雨がそぼ降る情緒あふれるところだが、出て来る怪物達も第一章のものより確実に強くなっている。

水の聖地がここにはある。ボスを倒してイエロージェムを入れれば、この聖地は正常の姿に戻る。

村を解放した後、ある家の地下室でモンスターに遭遇するが、敵ではない。ちょっとほのぼのとした気分になれるイベントが待っている。また、セコア村の情報も多数入手できる。

→水の聖地を守っている敵ボス。落ち着いて戦えば勝てない相手ではない

←え……なんでこんなところにモンスターが？　だが慌てて攻撃はしないように

フォレスチナ王の死 ―― エルム町

村の中を右に進むと、敵の大ボスの一人であるダルカンの会話を耳にすることができる。どうやら敵の上層部で仲間割れが起きているらしい。特にゾーラの動きが気になるのだが……

セコア村で鍛冶屋が作ってくれる「グレートアックス」の材料は、ここに出て来る怪物「アント」と「ゾーバット」が持っている。

町を解放すると、不幸な情報が入手できる。国王フォレスチナ王が処刑されてしまったというのだ。

→ゾーラの監視を命令するダルカン。元から二人は仲が悪いのだが……

←嘆き悲しみながら国王の死を伝える僧侶。アルディスの気持ちやいかに……

「ハマッた！」と思う前にチェックしよう！

表向きの経験値が無いため、他のRPGでの「経験値稼ぎ」ができない『エルファリア』。ボスキャラと何度戦っても勝てない＝ハマリだ、と思うこともあるかもしれない。　だがその前に、以下の点についてチェックしてみてほしい。一つは心当たりがあるはずだ。

❶別ルートから先に行くことはできないか？

村や町を解放するとレベルアップするため、進むルートを間違えるとレベルが足りずに戦闘で勝てないという場合がある。第二章で例えると、ファー町やアデン町を解放する前に、ギスト村へ行ってしまうという場合だ。敵が強すぎると思ったら、別のルートを検討してみよう。

❷必要な情報を聞き忘れてないか？

敵ボスの中には、特殊攻撃を使わないと勝てないというものもいる。第一章での「ウオリアがため」などがその特殊攻撃の好例だ。これらの情報は、必ず事前にどこかの町か村で、会話などから手に入るはず。聞き逃している事柄はないか、もう一度確かめてみよう。

❸逃げてばかりいないか？

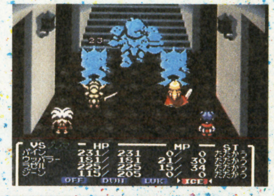
「敵とアイテムの話」のコラムでも指摘したことなのだが、敵と戦闘して勝つことにより、パーティーは少しずつ強くなっていくらしい。微妙なところで敵ボスと負けてしまうのなら、ザコの敵と繰り返して戦い、パーティーを戦闘に慣れさせよう。多少は強くなるぞ。

壊れた橋の向こうには？ ―― セコア村

町を縦断している橋が壊れ、村の上半分には行けないかのように見える。だが、ラの神殿をチェックすれば、「水のしるし」で通り道ができるのだ。その先には、またもエルルが……

村を解放すると、山沿いのエルム町とラダ砦は天魔の怪物が、海沿いのファー町とアデン町には地魔の怪物が支配しているという情報が入手できる。どの怪物にはどのパーティーが適役か、情報をキチンと整理していればすぐに分かるハズだ。

↑水の門をくぐり抜けた先には、またもやエルルが待っている。彼女はいったい何者なのだろうか？重要な人物には間違い無いが……



→この村の敵ボスとの戦闘には、ICEの呪文が良く効く。使ってみるべし

←村を解放すれば、属性に関する情報なども手に入る。聞き逃すなよ

{POINT} 特殊攻撃能力「グレートアックス」（かじ屋で作成）

ソード10＋スパイクアーマー（地魔の敵に有効）

穴の中から魔物が出たぞ ―― ラダ砦

かつて国王が住んでいた城も、今では魔物達が支配している。城の門は堅く閉ざされ、入れそうにもない……

魔物は穴からやってくるのだという。その穴とは、フォレスチナ王の墓から南へ○歩、東へ○歩のところにある落し穴のことだそうだ（具体的な歩数は情報を入手して確かめよう）。落し穴から城へ潜入し、3匹のボスを倒し、城を解放すれば、国王も少しはうかばれるに違いない。

「ギストの村は強敵ばかりなので海沿いの村を解放してからの方がいい」という助言は素直に聞き入れよう。また、アデン町にいるランドル博士のことはちゃんと聞いておいたかな？

→絶大なる力を手に入れたハズのシーラル皇帝が、また儀式を行うとは……？

←身に覚えの無いことを言われ、困り果てるパイン。何かが影で動いている……

{POINT} ラダ砦に登場するボスキャラ・データ

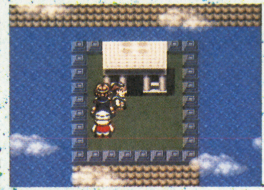
名前	キャバリア	バグバベット	イグアノドン
肖像			
攻撃力	72	40	60
防御力	32	60	52
魔力	48	80	28
HP	750	500	1000
使用魔法	FIRE、NUD、フリーズ	WID、SUN、回復	WID、フリーズ、まひ

ダークナイトを倒す手だてをさぐれ――ファー町

世界中を旅行しているブライトから、国を解放するのを条件に「シャイアンアックス」をもらえる。海沿いを進んでいるのは、土のパーティーのはずなので、これからの戦闘に役に立つこと間違いなし。もちろん約束せず、このアイテムをもらわなくてもいいのだが。

町中を少し右に進むと、ゾーラの姿が目に入る。彼の独り言に聞き耳を立てると、シーラル皇帝には魔法を操るだけの知力がなく、エルザードに成りそこなったのだという。前後して地震が起こる。「地の力」が失われつつあるのだ。世界が破滅に向かっていることだけは確かなようだ。勇者たちの行動は間に合うのだろうか？

↑国を解放することを約束すると、「シャインアックス」をくれる。すぐに装備したいくらい強力なアイテムだ



←解放したファー町の神殿の踊り場。プレイヤーを和やかな気分にさせてくれる

←アデン町のランドル博士の情報も耳にすることができる。メモをしておこう

ギスト村を支配する強力な敵ボス、ダークナイトは、たとえきちんとしたルートを通ってレベルアップしたパーティーが戦いを挑んでも勝つのは難しいほど強いヤツだ。そのダークナイトを倒す方法を、アデン町のランドル博士は発見し、書に記したそうだ。どうしでもその書を手に入れなければならないことは明白。

また、この町でも、すでに勇者らしき者が現れて、何人かの住民に声をかけていたことが分かる。「勇者」はプレイヤーの操作するパーティーたちしかいないハズなのだが……。

ランドル博士を探せ――アデン町

なんとここにはカーラモンの両親がいる。カーラモンのパーティーで話しかけると、説教されてしまうのだ。

落し穴を巧みに使った連絡網を持つ砦。ここににいる敵ボスたちを倒し、町を解放すると、ランドル博士と出会える。ランドルの書を読めば、ダークナイトを倒す方法が分かるぞ。

ここにも勇者が来て、娘を連れていったという。いったい誰が？

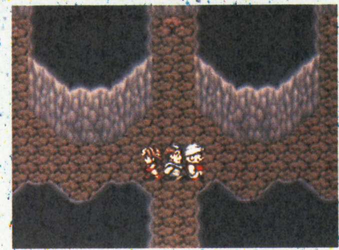
↑砦の屋上に博士はいる。彼からダークナイトの倒し方を聞き出せば、ギストの村にいるダークナイトも恐くない……かも

《POINT》特殊攻撃能力「ナイトブレーカー」
パララストーン＋ホーリーブレード（ギスト村で有効）

落とし穴のダンジョン――ウルの山

地魔道士アグ・ウーを倒すための特殊攻撃「地魔道士落し」に必要なアイテム「クリスタル」を手に入れるためには、この山にいるドーンメアを倒さなければならない。

この山は落し穴が連なっている迷路からできている。構造そのものは単純だが、ドーンメアは最下層にしか出てこないので、そこまでたどり着くのが大変である。

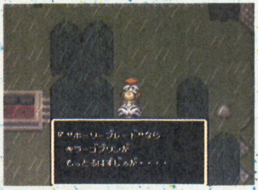


↑落し穴に落ちることで先に進める不思議な迷路。同じ様な景色が続くので、気を付けないとすぐに迷ってしまうぞ

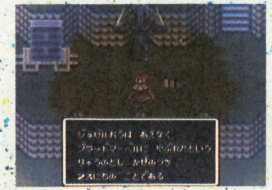
図書館の村――ギスト村

ダークナイトを倒すための特殊攻撃「ナイトブレーカー」に必要なアイテム「ホーリーブレード」は、ここにいるキラーゴブリンが持っている。敵と戦い、これを手に入れよう。もう一つの必需アイテム「パララストーン」はすでにいくつか手元にあるはずだ。

「図書館の村」と言われているだけあり、村の奥に進むとかなり大きな図書館を目にすることができる。村を解放したら、本はすべて読んでおくこと。話の核心に触れる内容のもある。

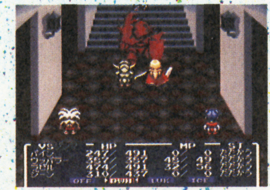


←「ホーリーブレード」はキラーゴブリンが持っているという。戦い、入手せよ



←エルファリア国王ジョセルのむごい処刑のされ方も本には載っている……

ゾーラにも会えるが、ここでは彼を倒すことはできない。残念（？）。



←ナイトブレーカーで攻撃すれば、ダークナイトはしびれて動けなくなる

《POINT》ダークナイト・データ

名前	ダークナイト
肖像	
攻撃力	115
防御力	71
魔力	44
HP	950
使用方法	FIRE、まひ、回復

女好き魔導師――フォーレス

いよいよ第二章も大詰め。この章のラストボスの地魔道士アグ・ウーとの決戦が待ちかまえている。

この城にはいくつかの仕掛があるが、それほど難しいものはない。落し穴を止めるスイッチを押したら、再稼働させるスイッチを押さないように移動すればいいだけの話だ。

《POINT》アグ・ウーデータ

名前	アグ・ウー
肖像	
攻撃力	90
防御力	44
魔力	125
HP	5000
使用方法	ICE、SUN、毒

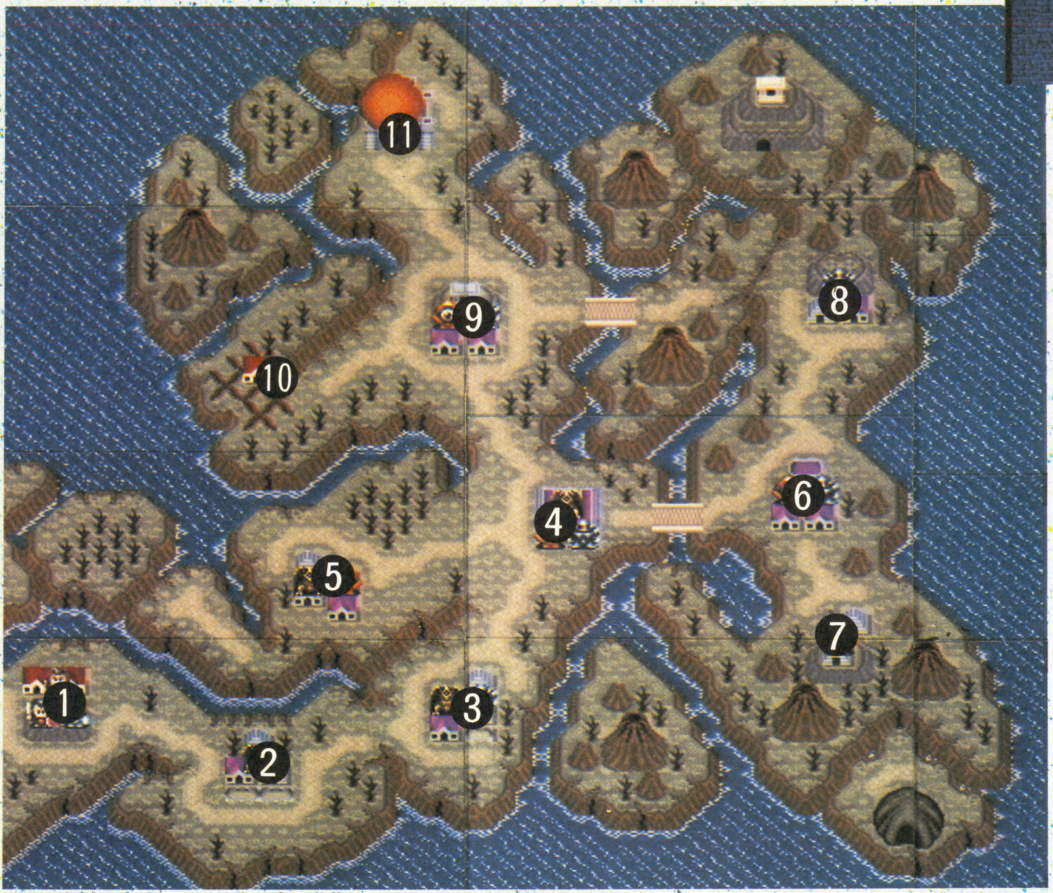
さて、アグ・ウーのいるべき場所に到達すると……なぜかパインがいる。だが様子が変だ。実はこいつが、勇者の偽物。そしてその正体は、なんとアグ・ウー本人だったのだ！

「地魔道士落し」の情報を手に入れ、その特殊攻撃ができるようにしておけば、それほど苦労せずに勝てるぞ。

←ボスの代わりにパインがいる。だが様子が変だぞ!? さては偽物か？

↑アグ・ウーが倒されたという情報は皇帝シーラルにも届く。さらにゾーラの不穏な動きに対して暗殺命令も出されるのだ

第3章 ムーラニア帝国



第3章 地図案内

❶ギアの村
抵抗者たちのアジトがある。
❷リリの村
グリフのサーカスがきている。
❸ローズ町
風の聖地だったところ。
❹ザザ寺院
すべてのメンバーがここで揃う。
❺マカル町
悲しい愛のトンネルがある。
❻ムーライン
情報多し。聞き逃すな。
❼クリフ村
かつてはグリフの村だったところ。
❽タゴン村　火の聖地。ムーラニア住民に会える。
❾ボアの町
エルファリア国王が処刑された町。
❿レイの原　勇者を待つ博士が住んでいる。
⓫エルファス城
決戦の場。日記の内容をはじめとして、情報が非常に多い。

地下のアジトに――ギアの村

とうとうシーラル皇帝の本拠地に乗り込んだパーティーだが、このギアの村には活気が感じられない。それもそのはず、この村には、シーラルが攻め込んで来たときに逃げ遅れた老人だけが住んでいる村なのだ。

話によると、シーラルはラの泉のすべてを自分のものにしようとしているらしい。彼に何があったのか、パインたちは知る由もない。

チントという老人が隠している地下室には、シーラルに抵抗する者たちのアジトがある。ここはリリの村で手に入れたとあるアイテムがないと入れないのだ。ここで、ローズの町のボスに有効な特殊攻撃を知ることができる。

↑パーティーたちの問いかけにも応じず、とぼけた答えしか返さないチント老人。だが彼も、彼なりの方法でシーラルに抵抗しているのだ

←チント老人が隠していたアジト。「マーベル縛り」を知ることができる

〈POINT〉 特殊攻撃能力「マーベルしばり」
○○○○○＋○○○○○○○○○（**ローズ町で有効**）

トートの書を見つけ出せ――リリの村

帝国軍の最強の魔法使いシーナの生まれ故郷でもあるリリの村。

住民の話によれば、魔物達はおかしな家を作っているという。よく見てみると、ピラミッドのような形をした、妙な家がいくつも立ち並んでいる。

シーラル皇帝は、各地のラの泉に機械を取り付けて、その力をムーラインに送っているという。シーラルの身に何があったのか？

ある場所の地下には、今は跡形もないが、亡くなるまでダジオン兄弟の倒し方を研究していたトート博士が隠れていた部屋がある。「トートの書」を見つけ、読んでおくこと。

村長のゴルバに会うとあるアイテムをもらえる。これをギアの村でチント老人に見せると……

←この村には、サーカス団が来ている。観客として見てみるのも楽しい

→ラの泉の力をシーラインに集めるための機械が設置されている。いったい何のため？

〈POINT〉 特殊攻撃能力「まほうきしつぶし」「あくまきしくだき」
「まほうきしつぶし」＝○○○○（ダジオンヤンガーに有効）
「あくまきしくだき」＝○○○○○○（ダジオンエルダーに有効）

風の聖地も今は　ローズ町

15年前には風の聖地だったローズ町も、シーラルの魔の手がのび、今では荒れ果てている。この大地はもう元には戻らないのだろうか？

この町のボスであり、奥の家に待機しているブラッドマーベルは、15年前にエルファリア王のジョゼルを倒した相手だ。表向きは決闘ということになっているが、実際には処刑に等しい。今こそ王の無念を晴らすのだ。

ギアの村で入手した情報を元に、特殊攻撃「マーベルしばり」を手に入れていれば、ブラッドマーベルもそれほど恐い相手ではない。なかなか倒せないと思ったら、ザコの敵を倒して有効なアイテムを手に入れてメルドし、パーティーを強化しよう。

町を解放すれば、鍛冶屋が「○○○○○○」を作ってくれるようになる。これは後ほど、ダジオンエルダーを倒すのに必要となるアイテムだ。リリの村での情報は覚えているよね？

エルフの石碑には、かつて人間とエルフの争いを、グリフが仲介したことが書かれている。また、ボアの町の「悪魔の門」の話も聞ける。

↑ブラッドマーベルに一人で立ち向かったものの、倒されてしまうフェル。彼の死を無駄にするな！スイッチを押してから前進するのだ

↑かつてエルファリア王に助けられた経歴を持つ兵士フェル。彼はその命を、かたき討ちのために費やそうとしているのだ

↑ダジオンエルダーとの戦いには欠かせない

愛のトンネル　マカル町

ダジオン兄弟の弟、魔法騎士ダジオンヤンガーが支配する町、マカル。ここにはある男の愛の物語があった。

愛する女性の家までトンネルを掘った男、トマス。しかし彼のトンネルは魔物たちに利用され、トマス自身は殺されてしまう。彼の無念を晴らせるのはプレイヤーしかいないのだ。

ダジオンヤンガーを倒すためには、特殊攻撃「魔法騎士つぶし」が必要。使われるアイテム○○○は、○○○○○○と○○○○○○が持っている。

この町のボス、ダジオンヤンガーには、「魔法騎士つぶし」を使うべし

↑トマス製作の「愛のトンネル」は、トマスが死んだ今、勇者たちのために使われる。トマスの死を無駄にするな

《POINT》
ダジオンヤンガー・データー

名前	ダジオンヤンガー
肖像	
攻撃力	?
防御力	?
魔力	?
HP	?
使用方法	?

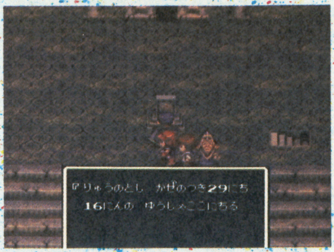
風のパーティーが仲間に！　ザザ寺院

ザザ寺院の中に建てられた墓。読んでみると「竜の年風の月29日、16人の勇者ここに散る」とある。以前からプレイヤーのパーティーたちが、かつての勇者になぞられることはあったが、なんとなく嫌な気分だ。まるで自分の墓を見ているような……

この寺院にいるボスは、天魔、地魔、人魔が各1匹ずつ。天魔と地魔はともかく、人魔に対しては特に戦いやすいパーティーはいない。だが、ここのボスに限ると、パインのパーティーのICEの魔法が非常によく効くのだ。知っていて損はない知識である。

また、ここでは風のパーティーが仲間になる。これで全員が揃ったことに。

ここの人魔のボスには、ICEの魔法がきわめて有効。使うべし！



↑神殿にある墓には勇者達の死が刻み込まれている。自分達とは別人のはずなのだが……なんとなく気分が悪い

ダジオン兄弟の最後　ムーンライン

皇帝シーラルが居城としているムーライン。各地のラの泉から集められた聖なるラの力はここに集められ、シーラルの元に送られている。各地で大地が揺れ、異常気象が起きているのも、ラの力のバランスをシーラルが崩しているからなのだ。

エルフの石碑には、人間とエルフが争いあった理由と、その愚かさを未来の人々にいましめるメッセージが刻み込まれている。

ムーラニアは、エルフの血筋を引くものが住んでいる魔法の国だったという。だが、体力に自信のあったシーラルは、魔法そのものを馬鹿にしていたという話を耳にする。

ダジオンエルダーを倒すと、シーラルに関するイベントが起きる。エルザードの力を得るために必要な二つの力のうち、シーラルにはある力が不足していた。そして彼の身に何かが起きるのだが……自分の目で確かめてくれ。

↑ここに登場するボスはダジオンエルダーの他には、このマッドブレード。体力勝負になるだろう。サクサクっと倒せ！

↑ゾーラの過去について知っている住民もいるようだ。リシアの結婚式の際、彼は暴れ込み、むちゃくちゃにしたという前歴を持っていた……

↑ダジオンエルダーを倒した後に起きるイベントの一カット。苦しみ、悶えるシーラル。彼の身に一体何が起きたのだろうか？

《POINT》
ダジオンエルダー・データー

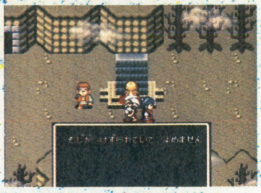
名前	ダジオンエルダー
肖像	
攻撃力	?
防御力	?
魔力	?
HP	?
使用方法	?

かつてグリフがいた村――グリフ村

かつてグリフたちが住んでいた村、グリフ。だが、シーラルは15年前に勇者達をかくまったことをとがめて村を襲い、グリフを皆殺しにしてしまったのだ。その際、グリフの「ラの杖」をも奪ったのだという。

ここにあるエルフの石碑は、なぜか文字が削られていて読めない。都合の悪いことでも書いてあったのか？

ボスへの道の仕掛は、足場がスイッチになっているタイプ。どれがどの鉄棒と連動しているかを見極めよう。



→文字が削られていて読めない石碑。どことなく意味深ではあるが……

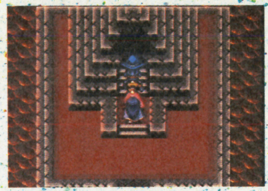
←6つの足場はそれぞれの鉄棒と連動している。あせらずじっくりと考えよう

火の聖地――ダゴン村

火の聖地があった村である。だが今は、その聖地は破壊され、変わり果てた姿をさらしているに過ぎない。

シーラル皇帝の元々の故郷であったムーラニアは、このダゴン村と、グリフ村、そしてムーラニアから構成されている。ムーラニアの住民の一人は、シーラルの他国進軍を初めは喜んだが、今は後悔しているという。

ボアの町の西にあるレイの原にはメギトス博士が住んでいて、勇者を待っているという。何があるのだろうか？


→中央部が無惨にも破壊されている火の聖地。元に戻ることはあるのだろうか？

←ムーラニアの住民も、シーラルの行動を非難するようになる。だが……

エルファリア王の悲劇――ボアの町,レイの原

皇帝シーラルに代わり、今度は野心家で裏切り者のダルカンが皇帝になるのでは？という噂がちまたに広がっている。シーラルの身に何が起きたのか？

この町は、15年前にシーラルたちが進軍した際、エルファリア王ジョゼルが処刑された場所でもある。ある意味では、因縁の深い場所なのだ。

さらに、謎の少女エルルと再び出会う。彼女は勇者達をここまで導いてきたのだという。だがまだ彼女の行動には不可解なことが多い。

エルフの石碑には、エルザード王は体力が欠けていたため、時を越えて影を従えたとある。時を越えることなど可能なのだろうか……？

勇者を待つ学者がいるという噂を聞き、ボアの村の西にある、シーラルによって荒れ果てた野原になってしまった、レイの原を訪ねる。学者の名はメギトス博士。勇者たちが来るのが遅かったため、世界は滅んでしまうだろうと博士は言う。シーラルがラの力を使い過ぎてしまったのだ。

勇者達の行動は無駄だったのか？いや、そんなはずはない。多くの人々に支えられてここまでやってきた事が無駄であるハズがないのだ。

↑エルルと再会するパインたち。彼女は何もかも知っているようなそぶりを見せる。彼女はいったい何者なのか？

→ブラッドマーベルとの決闘に敗れたジョゼル王の墓が……

←勇者達の到着を待っていたメギトス博士。だがすべては遅すぎた

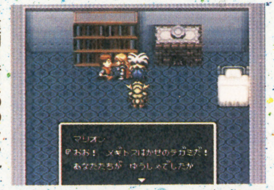
ダルカンを倒せ！――エルファス

ダルカンが、自分を皇帝と名乗り居座っているエルファス城。正面に門があるが、その門は堅く閉じられ入ることができない。だがきちんと順序だててプレイしていれば、今までの場合と同じように、必ず内部に入る手段があるはず。もし見つけられなければ、ここに来る前にどこか行き忘れた場所があるに違いない。マップ上のすべての村や町は、必ず何からかの意味を持っている。「面倒だから後回し」といって行かない場所を作ってしまうと、後で苦労することになるゾ。

この城のボスキャラであるダルカンは、あるパーティー以外では、ほとんど倒せない。それがどのパーティーかは、自分でプレイして確かめよう。

ダルカンを倒すと、あっと驚くイベントが。ストーリーの劇的な展開がプレイヤーを持っているのだ。

↑一人城の屋上に立ち、自らを皇帝と名乗るダルカン。野望を巡らす彼にとっては、これで望みは達成したのだろうが・・・・



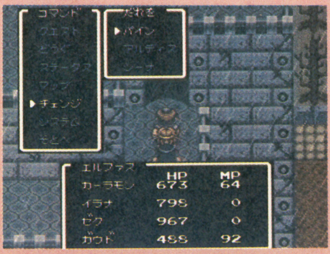
→裏切り者とののしられつつ、勇者の到着を待っていたマリオン

名前	ダルカン
肖像	
攻撃力	？
防御力	？
魔力	？
HP	？
使用方法	？

「メンバーチェンジ」を使いこなそう

城の屋上や町中など、天井が無い場所では、その場所にいる他のパーティと操作するパーティを、交換することができる。これがメンバーチェンジである。

ボスの所にたどり着くまでMPを温存したい場合にメンバーチェンジは有効。できる所まで他のパーティーで進み、ボスと出会う直前にメンバーチェンジを行うのだ。



↑エルファス城では、この位置までカーラモンで進み、シーナにメンバーチェンジをするのがベストである

解放した場所は奪い返されるな

時々、魔物達が占領している場所から地魔系の魔物が、すでに解放された場所目指して進撃してくることがある。行き先にプレイヤーのパーティーがいないと、そこは魔物達に再占領されてしまうのだ。もちろんパーティーのレベルも下がってしまう。魔物達の強さはそれほどでもないが、油断は禁物。うまくパーティーを配置して進撃を防ごう。

↑プレイヤーの解放したダムス村に向かって進撃を開始したマッドモンク。誰もいない所へ進まれると、あっと言う間に占領されてしまうぞ

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
神話か、伝説か。
「神話の時代」から一万年の歴史を有する、驚異と伝説の天地、レナス。
その地に、封印されたガブフィードスの塔がそびえる魔法学校がある。
教室ではいつもどうりに授業が終わり、チャイムが鳴り響く。
ここから、空前絶後の冒険の幕が上がる。
LENNUS
レナス［古代機械の記憶］
高感度RPG
驚異と魔法のテーマパーク
絶賛発売中
容量：12M＋バッテリーバックアップ
希望小売価格：¥9,600（税抜）
■簡単操作!ヘッドアップ・ディスプレイ・システム
■HPを使って呪文を唱えろ。精霊の習熟度が呪文効果をあげる。
■壮大なフィールド。深遠な謎と危険の数々。
製作：アスミック/ゲームデザイン：月光舎/コンセプト・アートデザイン：加藤洋之&後藤啓介/モンスター・デザイン：今井修司/音楽：田中公平
© 1992ASMIK
Illustrated by Hiroyuki Kato & Keisuke Goto　CG and Logotype Arranged by Yukinori Tokoro
ASMIK 株式会社アスミック 〒162 東京都新宿区揚場町1-21 テレホンサービス 03-3235-5902 スーパーファミコン は任天堂の商標です。
鋼鉄の騎士
SUPER Famicom スーパーファミコンマウス 対応
大ヒット・パソコン版の楽しさをより強化した戦車戦シミュレーション!
舞台は第2次世界大戦、東部戦線。ドイツ戦車対ソ連戦車の息詰まる攻防。
1月発売予定
（スーパーファミコン 8M＋バックアップ）

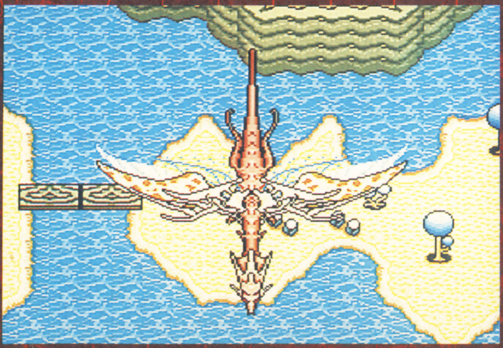
METAL MAX 2
メタルマックス2

■SFC■データイースト■2月発売予定■価格未定

年末年始要注目RPGコレクション

JUST BREED
ジャストブリード

■FC■エニックス■12月15日発売■￥9700



レナス【古代機械の記憶】
LENNUS

■SFC■アスミック■発売中■￥9600

M E T A L M A X 2

メタルマックス2

●SFC●データイースト●2月発売予定●価格未定●8M

退廃と暴力に支配された世界で生き残るのは誰だ

シナリオに拘束されることのない、あくまでプレイヤーの自由度を尊重したゲームシステムを搭載した『メタルマックス2』。その続編の全貌が、だんだんと見えてきた。規制のなくなった戦車のチューンナップ、充実のアイテム、パーティとして犬が参加…。すべての面でパワーアップ。キミは近未来の世界で、生き残れるか

決断のときはきたり　キミは生涯をどう生きる

CHILDHOOD DAYS

楽しみかたは自由 決断するのはキミ自身

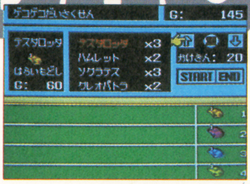
『メタルマックス2』は、プレイヤー自身が楽しみかたを見つけるゲームだ。昨今のRPGのように、プレイヤーがあらかじめ用意されているシナリオに拘束される、といったことはない。

物語が用意されていないわけでも、ない。本作には、しっかりとした物語がカートリッジの中に収められている。物語に沿って、ゲームをプレイすることも、もちろん可能なのだ。主人公は、グラップラー軍団なる者の手によって、母親代わりであった女ソルジャーは殺されてしまう。ここまでがオープニングとして、プレイヤーに語られる。

自由度の高さとは、この物語に沿う必要は、まったくないことだ。物語どおりに沿っていけば、当然、何人かのキャラクターが、自分の仲間となる。だが、主人公たったひとりで復讐を成し遂げることもできれば、復讐という目的から、外れてしまってさえいい。

そのため、ゲーム中には、さまざまな楽しみがプレイヤーに提供されている。代表ともいえるのが、戦車の改造だろう。主人公はゲームスタート時より、戦車を持っている。これを自分の好きなように、改造することができるのだ。主砲を複数取りつけるのもよし、エンジンを強力なものにするもよしだ。

また、この戦車は8台まで入手できる。最初に持っているものを考えれば、世界のどこかに7台の戦車が眠っていることになるのだ。それらを集めるのは、当然、楽しい作業となるはずだ。



←サブゲームも用意されている。ゲームの達人を目指すのも人生?

→主人公の活躍によって、とおり名が変化する。スタート時はヒヨッコ

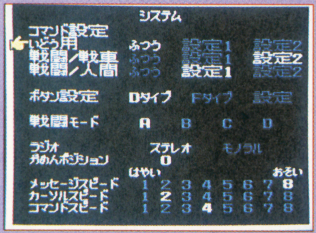
←戦車に装備されているパーツを改造し、より強くすることができるんだ

↑母親代わりであった女ソルジャー・マリアは、グラップラー軍団と戦い、殺されてしまう。キミは彼女の復讐のために旅をするのかな?

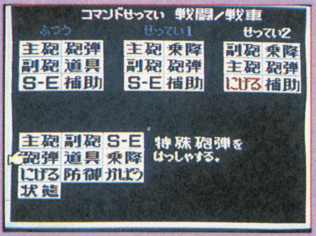
戦車を改造するには、お金が必要。『メタルマックス2』では、お金はモンスターをやっつけることで手にはいる。このモンスター狩りにも、楽しみかたがある。指名手配犯を狙っていくのだ。倒せば、大金と名声を得ることができるのだから。

生き方を決めるのはキミ自身だ。

システム設定さえもが自由!



↑システム設定は細かく行える。『ドラクエV』のような操作方法も作れるのだ!



↑戦闘時のコマンドメニューのエディットも、簡単に。よく使う命令は上のほうにおこう

システムを自分で設定する。これまでのゲームにも、そういったモードは存在した。が、『メタルマックス2』は、その中でも最強を誇る。

ボタンの設定ひとつをとっても、すべてのボタンに命令を割り振ることができる。しかも、ひとつのボタンに重複した命令を登録することが可能。そう『ドラクエV』のXボタンに担当するものを、作ることだってできるのである。

さらに割り振られた命令と、メニューウィンドウ内の命令が同じものにならないように、ウィンドウ内の命令の指定とレイアウトが可能なのだ。これらのボタンと命令に関する設定は、2パターンまで保存できるので、とても便利。このシステム設定を使って、自分のプレイしやすい環境を作ってしまおう!

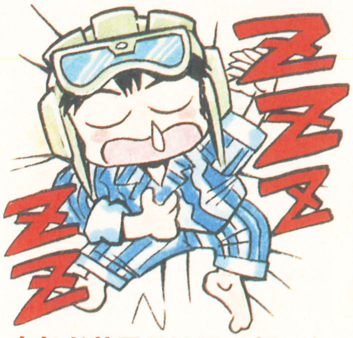
混乱した世界の中で生きる者たち

BY PLAYER

『メタルマックス2』の舞台は、近未来。この世界を支配している荒廃と暴力から、生き延びるために、人々はさまざまな生業を営んでいる。

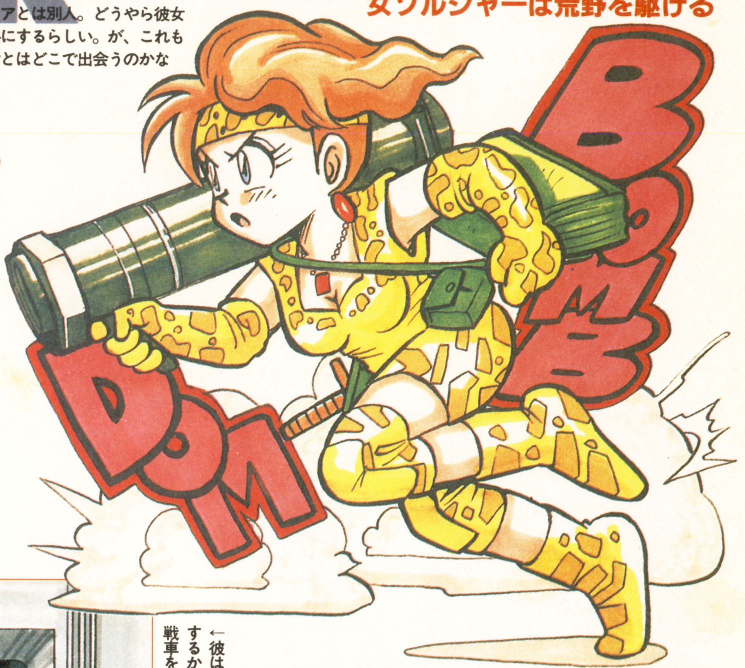
ここでは、それらの人々を集めてみた。荒廃した世界であるからこそ成り立つ職業の数々。常に死と隣合わせの生活の中で、光輝く人間の姿が、ここに凝縮されているはずだ。

彼らが実際のゲーム中に、どんな役割を演じ、どのようにプレイヤーと関わってくるのか。それは、プレイヤーとなるキミ自身の、近未来世界での生き方によって異なってくるだろう。彼らとの出会いを楽しみにして、待っていてほしい。彼らこそが、本当の人間と呼ぶにふさわしいのだから。



少年が夢見るは母の想いか

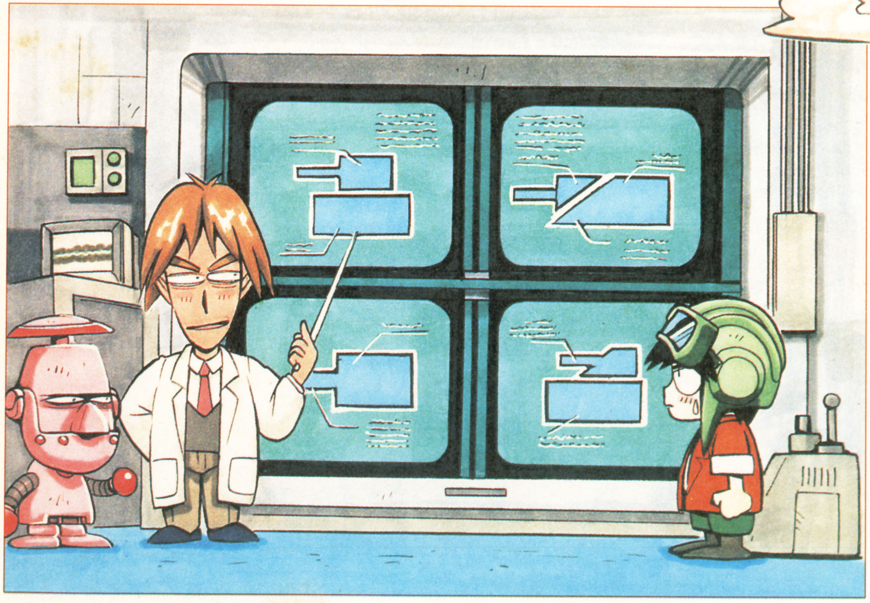
↑彼が『メタルマックス2』の主人公。幼い時に母を失い、女ソルジャーであるマリアの手によって育てられる。そしてマリアまでもを失った少年は…。『メタルマックス2』は少年が大人へ成長していく過程を描いた物語である



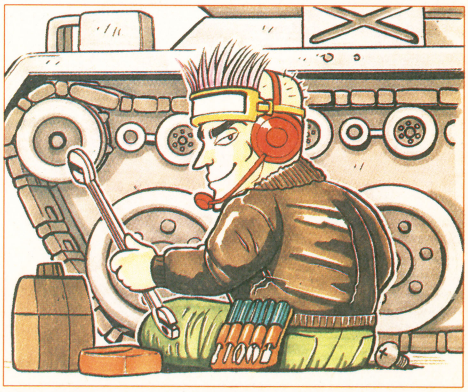
女ソルジャーは荒野を駆ける

→女ソルジャー。とはいっても、オープニングで殺されてしまう女ソルジャー・マリアとは別人。どうやら彼女は、主人公との戦いの旅を共にするらしい。が、これもプレイヤーの決断次第。彼女とはどこで出会うのかな

Mr. TANK



←彼は戦車の改造について、こまかくアドバイスしてくれる。どのような改造をするかに迷ったならば、彼の話を聞いてみるといいだろう。あんまりにも無茶な戦車を作ると、怒られてしまうぞ。横にいるロボットは、彼の助手なのだ

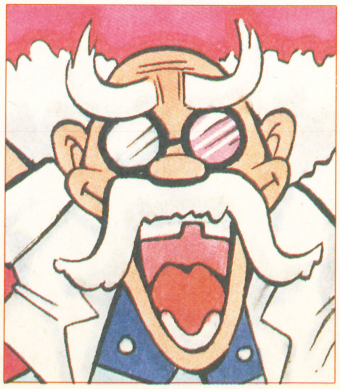


頼りになるメカニック！

↑メカニックである彼は、グラップラー軍団に反抗した罪により、エルニニョの町で捕らえられている。彼を助けるためには、どうすればいいのかな？　もちろん、助けなくてもゲームは進行する

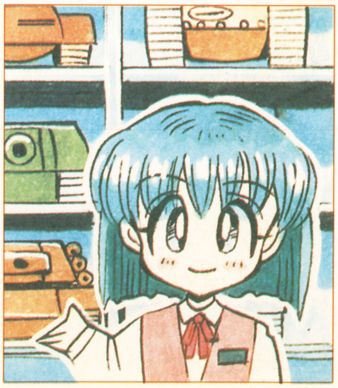
ハンターオフィス

←町に必ずといっていいほどあるのが、このハンターオフィス。ここでは、指名手配犯等、モンスターハンターにとっては、大切かつ重要な情報を提供している。新たな町へきたら、必ずのぞいておきたい場所だぞ



Dr.ミンチ

←前作にも登場した狂気の博士が、今回も登場。死体を好む男で、死者の身体に息吹きを与えてくれる。前作では、死者の復活に費用はかからなかったが、今回はどうなっているのかな？　また彼に関してもイベントが…



レンタルタンク・ショップ

←戦車をレンタルしてくれる。「お金はけっこうです」とは言うものの、モンスターから奪い取ったお金から、自動的にレンタル代が引かれる。「お金はもってこなくてもいい」という意味のセリフか。便利なお店だ

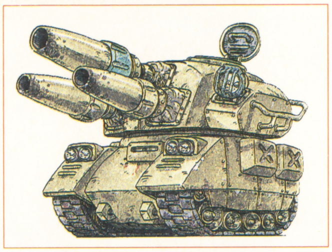
戦いに生き残る条件は強力な力と創造力

強力な戦車を作るには どうしたらいいのか？

『メタルマックス２』の楽しみは、戦車の改造にあると言う人も少なくはない。前作では、主砲・副砲・Ｓ－Ｅ（スペシャルイクイップメント）を必ずひとつずつ装備しなくてはならなかった。だが、この規制がなくなったため、今回はこの３種の武器のうち、好きなものを３つ装備できるようになった。規制の排除のために、作られる戦車のバリエーションは、多彩。ここでは、３つのタイプに分類して紹介していこう。

←プレイヤーが入手できる戦車は８台。それぞれを自分の好みにあわせて、改造することができる

攻撃は最大の防御なり 攻撃力重視の戦闘型

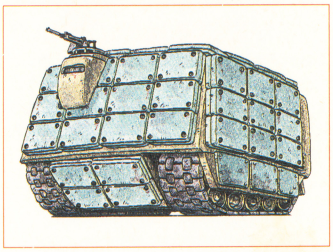


攻撃力を最も重視した戦車。無駄なものはいっさい省いて、搭載できうるもので最も強力な武器を装備する。そのカンタンな例が、主砲を３本装備した戦車。が、攻撃力を最重視しているために、敵の攻撃から身を守る、装甲を多く積載できないのが欠点。いくら攻撃が最大の防御であるとはいえ、攻撃を受けずに戦闘を終了させるのには、無理がある。

さらに、武器が主砲しかないのも、問題点。重量の重い武器というのは、一度に搭載できる爆弾数も少ない。わずかな数の戦闘で、弾薬補給を行わなければならない。持久力がないと、お金がそれだけ必要になってくるのだ。

単独での行動はさけ、援護として、違ったタイプの戦車が必要だろう。

防御力に力をそそぐ 強力な装甲を誇る重戦車

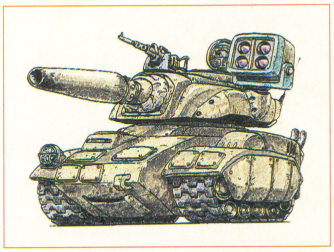


武器はなるべく軽い重量のもので済ませ、その分、装甲の最大積載量をアップさせる。これが防御力を重視した場合。特徴はやはり、その装甲の厚さ。打たれ強く、大抵の攻撃では動じない。

このタイプを作るときの問題点は、どのような武器を装備させるか。なにしろ武器にそれほどのスペースはさけないのである。主砲では、爆弾数が少ない。理想的なのは、強力な副砲を装備させることだが…。攻撃力が心配。

バランスのよい ノーマルな戦車を目指す

主砲・副砲・Ｓ－Ｅをひとつずつ、装甲もそれなりに装備させる。もっともノーマルな型の戦車だ。バランスの取れた装備のため、どのような状況にも対応できる。が、攻撃、防御力もそれなりの程度。抜きんでた特徴がないのも、戦いの中では欠点となりやすい。



序盤に登場する戦車装備を初公開だ！

主砲

戦車の主となる兵器。高い攻撃力を誇るが、重量があり、最大爆弾数が少ないのが欠点。いざというときに、頼りになる。

- 37ミリ砲
- サンダーキャノン
- 88ミリ砲
- 92ミリスパルク
- 125ミリロングT
- 120ミリキャノン

副砲

主砲の爆弾数の少なさをサポートする兵器。攻撃力は主砲程ではないものの、重量の軽さと無制限の弾薬の多さが魅力。

- 7.7ミリ機銃
- バーナードラゴン
- ガトリング砲
- 8ミリバルカン
- スマッシュホルン
- ビームランサー

S-E

絶大な攻撃力を誇る。ナパームやミサイル弾が主だが、最大爆弾数が少ない上に、補給時には他よりも金額が高くつく。

- ATMミサイル
- IMヒステリック
- 火炎放射器
- ピッチングマシン
- ノーザンウインド
- ナパームボンバー

エンジン

- チヨノフターボ
- 強力クーリー
- ジャンゴ

Cユニット

- スパシーボII
- ウォズニアクSI

悲しみと怒りを胸に秘めて少年は旅立つ

マドからエルニニョまで 指名手配犯もはじめて登場

女ソルジャー・マリアがグラップラー軍団に、殺されてしまったところからゲームはスタートする。主人公は、老人ナイルの娘イリットの手により、なんとか一命だけはとりとめる。

まずは、自分のいるマドの町を、探索してみよう。酒場の前にある電信ポストを調べてみると、意外なものが見つかるはずだ。

モンスターハンターが情報収集、換金などに利用するハンターオフィスも、忘れずに覗いておくこと。ここで、指名手配犯でいるスナザメに関する情報も、聞くことができるのだ。

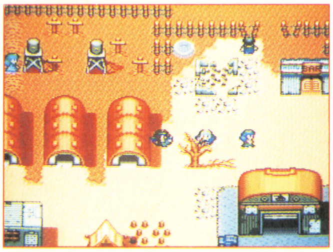
マドの町のどこかには、なんとマリアと共に殺されたハンター、ガルシアのものであった戦車がある。これを手に入れたならば、冒険の準備は完了。弾薬、装甲がしっかりと積載されていることを確認して、さっそく冒険の旅に出ることにしよう。

いったん町から外へ足を踏み出すと、目には見えないが、グラップラー軍団の敵キャラがうようよしている。フィールドを歩いていると、それらのキャラクターと遭遇し、戦闘シーンとなる。

このマドの町周辺で出現するモンスターは数種類。タンポポのような姿をした〝ボムポポ〟やパラボラアンテナを改造したかのような〝パラボラット〟といった敵が出現する。こいつらを相手に戦い、レベルをいくつか上げておこう。どこへ旅だつにしても、いまの主人公のままでは、あまりにも非力すぎるのだ。

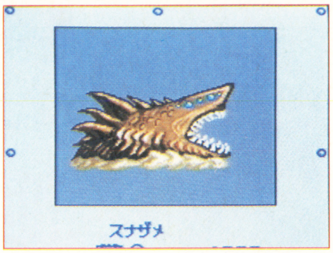
力に自信が持ててきたら、力試しとして、指名手配犯であるスナザメと戦ってみるのもいいだろう。マドの町の

↑黒こげの死体の中、瀕死の主人公を助けてくれたのは、マドの町の少女、イリット。彼女のやさしい言葉が、とっても胸にしみる

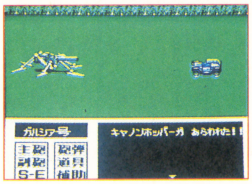


↑最初はマドの町を探索して、情報を集めてみよう。おもしろい話や、さらに意外なものまで手に入ったりするかもしれないないんだから

↓コイツが最初の指名手配犯スナザメ。戦闘中に砂の中に潜り、こちらの攻撃を無効にしてしまうのだ。腕に自信がついてから挑んでみよう



西の砂漠にいるコイツは、戦闘中に砂に潜って、こちらの攻撃をかわしてしまう。これまでに登場したザコキャラとは比較にならないほど強いので、それなりの覚悟を持って挑みたいところ。別に無理して倒さなくとも、先に進むことはできるので、安心してね。



→マドの町周辺には、奇妙な姿をした怪物がうようよしているんだ

砂漠の北にあるエルニニョの町には、グラップラー軍団に捕らえられた、メカニックがいる。このイベントで、ゲーム中にはじめて、ダンジョンが登場するぞ。助けるか否か、キミの自由だ。

←エルニニョの町はグラップラー軍団の手先によって占拠されている

←ベイブリッジは閉鎖されている。ここをとおるには、どうすれば…

人間狩りって何だ？

グラップラー軍団が、この世界の人々から恐れられているのは、その凶暴さからだけではない。彼らが行っている人間狩りこそが、恐怖の原点となっているのだろう。

人間狩り。グラップラー軍団は、定期的に町に姿を見せ、そこの人間を大量に連れさってしまうのだ。女、子供であろうが容赦しない。なぜ、人間を大量に連れさっていくのかは、謎とされている。が、一説によれば、グラップラーは連れさった人間を、怪物に変身させて、再び野に放っているのだという。洗脳され、人体改造をほどこされた者は、すでに人間ではなく、軍団の手先にしかすぎなくなってしまう。

荒廃した世界で頼れるのは、自分と、そして愛する者のみ。この愛する者を失ったとき、人間は絶望と悲しみの底へと追いやられてしまう。

こうした精神面での恐れこそが、真の恐怖であり、肉体への危害よりも質の悪いものなのかもしれない。

SPECIAL INTERVIEW

『メタルマックス』シリーズ・ゲームデザイナー

宮岡寛(ミヤ皇)氏に聞く

こだわりとその進化――RPG

他人と違うことをやる それだけをひたすら目指しています

ユーザーのハガキを非常に大切にしますね

――開発が遅れてるようですが（笑）

宮岡　そうですね(笑)。よくあることなんですけどね。まだ（完成時期は）はっきりしないみたいですね。

――本当は、完成バージョンを見せていただいた上での、意見のぶつかりあいなどを期待していたんですけど、それはおいときましょう(笑)。で、宮岡さんのご活躍や、仕事ぶりに比べて、ご自身のインフォメーションが少ないような気がしてまして。まずはその辺からお話いただけますか。

宮岡　生まれは山口県の防府市という所です。小学校の同期に『ジャングルウォーズ』でお馴染みのキム皇こと木村初くんや、今回の『メタルマックス2』でキャラクターデザインを担当している山本貴嗣くんがいましたね。

――結構親しかったんですか。

宮岡　木村くんとは時々遊んでいたかな。山本くんはえらく成績の良い子で、オール5だっていう感じでしたね。僕等は落ちこぼれの方でしたが(笑)。『メタルマックス』は防府市の人間が集まって作ったゲームなんですね。実は。

――業界入りのきっかけは。

宮岡　大学中退してブラブラしてる時に、さくまあきらさんに声かけられて、フリーライター稼業っていう感じかな。大した仕事もせず、名前も売れずその日暮らしの生活を送っている時期にアップルIIが発売されまして。たまたま、週刊少年ジャンプ周辺の人達と仲良くて、皆と一緒にアップルのコンパチを買って、『ウィザードリィ』をやり始めたんですよ。はまりましたよねえ。堀井(雄二)さんなんか仕事断ってまでやってましたよ(笑)。僕なんかも用もないのにジャンプの編集部に顔だして、どこまで進んだか、なんてことを自慢してましたよ。その頃からですかね、いわゆるきっかけ、みたいなものは。堀井さんと話すようになって。エニックスで、堀井さんの作っていたパソコンゲームの続編をつくらないか、という話もあったんですが、結局『ドラクエ』のほうに流れていったんです。

――『ドラクエ』ではどんな肩書でしたか。

宮岡　シナリオアシスタントです。

――ということはかなり重要な部分を担当されていたんですね。

宮岡　どれだけ言っていいのかわかりませんが、一応ダンジョンマップ、町のなかの遊びのセリフ、そこで起こるイベントだとか。

――『ドラクエ』のマップといえば！

宮岡　ロンダルキアの洞窟でしょ(苦笑)。あれ僕が作った時はもっと簡単でしたよ。

――そうなんですかあ。

宮岡　最初は落とし穴に落ちても、そのまま先に進めるってやつだったんですけど、堀井さんが「これは変じゃないか」「落とし穴は行かせないようにつくるものだ」って。それで階段の配列を変えたら、メチャクチャ難しくなってしまったんで、「かべにみぎてをついていけばうまくぬけられる」といったメッセージを入れるつもりでしたが、忘れました（爆笑）。

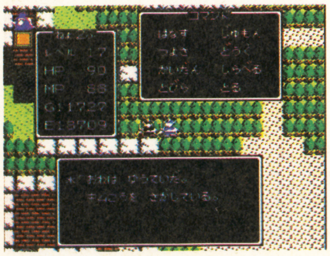
――そのうちに『メタルマックス』の制作がスタートすると。

宮岡　じつはその前に、ファミコンで1本、かなりのところまで進行したゲームがあったんですけど、諸々の事情が重なって、それがにっちもさっちもいかなくなってしまいまして。僕としても食ってかなきゃならないんで、新しい企画を採用してくれそうな会社を探していて。知り合いに紹介してもらったのがデータイーストさんでした。当初は2メガ位で安い値段のボードゲームをつくるつもりだったんですが、そのうちに会社が勝負を賭けるってことになって、じゃ、ボードゲームじゃマズイだろう、と。そこでHIPPONでも時々書いてる、とみさわくんと木村くんと僕で、「三人の得意なやつでいくか」とRPGに変更したんですよ。『ドラクエでずーっとファンタジーやっていたんで、全然毛色の違うのをやりたい、とまず考えましたね。

――自由度の高い展開にしようと思ったのは？

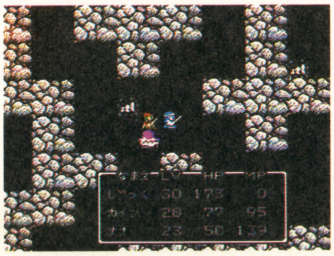
宮岡　ちょうど『メタルマックス』を作りはじめた頃から、RPGが紙芝居みたいになってきたんですね。イベントなりストーリーなりキャラクターなりが中心なゲームばかりになって、ゲーム本来のインタラクティブな部分が減ってきて、遊んでいても「趣味じゃないな」とか思ったり。もっといろいろやってみたいな、と。そもそもが『ウィズ』の熱烈なファンなんで、材料だけがバラまかれていて、最終ボスを倒す倒さないはプレイヤーにまかせる、といった風の、あれに似た印象のゲームを作りたいってのがあったんですね。

――反響はどうでしたか。



ドラゴンクエスト

FC エニックス 1986年5月27日発売
このインタビューを読めば、このセリフの深みも増そうというもの



ドラゴンクエストII

FC エニックス 1987年1月25日発売
思い出すだけで胃がキリリとしまるこの洞窟にこんなウラ話があったとは

 撮影・阿部修二

微妙に裏切って欲しい、というのがあるんですよ「ヘン」なものが好きなんですね、僕は

「自由」というのは「分からない」ってことですよ

宮岡　反省会で、いろいろ一辺に斬新なことをやりすぎた、という意見が出まして、ハガキがくるわけですよ。エンディングの見方が分からないとか、すぐおわるのは良くない、とかとにかくバラバラなんですね。ですから、あまり自由にすると困るのかなって。「Ⅰ」は自由すぎたんで、多少常識的な決まりの範囲内にしようと思ったんです。

——でも、それって宮岡さんにとっては不本意なことなわけですよね。

宮岡　そうですね。はっきり言うとそうです。ただ問題はユーザーがどう感じるかってことなわけで遊び易さということを考えると、前半は制限があったほうがよいかな、とは思います。

——じゃ、「2」も後半はかなり自由な展開に？

宮岡　『ドラクエ』なんかもそうなんですけど、船とか手にいれた直後はどこに行っていいのか分からなくなったり。つまり「分からないということは自由」ってことかな。（しばらく考えて）うん、かなり、そうですね。今回はストーリー性をアップした割には自由ですよ(笑)。だから、自由度の高さとプレイヤーがそれをやってどれだけ感動してくれるのかっていうギャップに未だに悩んでいるんですけど。

——自由度とバランスについては。

宮岡　前作にはレッドウルフという主人公の代わりにストーリーを進めるキャラクターがいまして、それなりに話としてはまとまっているとは思っているんですけどね。今回またレッドウルフというわけにもいかないし、その辺はしんどかったんですね。趣味として主人公があまりしゃべるのは好きじゃないんですよ。いまいちピンとこないというか。ゲームである以上、自分が参加できる部分がたくさんあった方がいいな、と考えているんです。主人公を自分の分身にするっていう考え方はハズせないですね。

——始めは『ドラクエ』と『FF』って二方向を向いていたとおもうんですよ。で、『ドラクエⅤ』をやってみると、第一印象は『FF』に代表されるストーリー重視の方に取り込まれてしまったのかなって、寂しくなったりもしましたけど。やはり全体としてはそういう流れなんでしょうか。『メタルマックス2』を拝見しましたら、全く逆の方向を向いていたので、その辺りを深くお聞きしたいと思ってたんです。

宮岡　僕も心配してるんですけど、CD-ROMに人気が集まって、やはり今後の流れとしてはストーリー、ビジュアル、音ですか、ゲーム以外の所が豪華になっていくと思うんですよ。今回、『ドラクエⅤ』が『FF』路線にいきましたよね。で、『FF』は『FF』で批判された箇所を修正していって『ドラクエ』方向へすすんで行く、と。そうすると今まで二本の個性だったものが、CD-ROMでもって大容量のストーリー、ビジュアル重視の路線と似通っていき、全てのゲームが同じになるのでは？プレイヤーとしては寂しいですよね。そういったのを作った方がもうかりそうですけど、やっぱり自分でやりたいゲームを作るのが基本ですから、自分らしいゲームを作りたいですね。

——今回の堀井さんの仕事は素晴らしかったと思いますが。

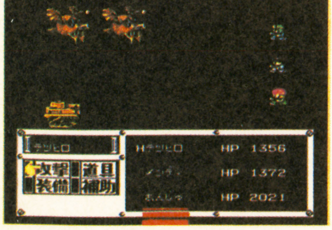
宮岡　シナリオとしては円熟の境地、テクニックとしては究極に近い。

——そういったストーリー重視の市場に『メタルマックス2』を投入するというのはどんな心境ですか。

宮岡　でかい事は言えないんですよ。『2』はそういった意味では『ドラクエ』に近いですから。遊び易さへの反省から、自由度は落としていますから。

——『2』は現段階では情報が少ないんで、読者に伝えたいことがございましたら。

宮岡　変な人が沢山でてきます。Drミンチとか。戦車を設計する変な人とか。マンションを買って欲しがっている変な女とか。変なところに変な人がいて変なことをしていると。



メタルマックス
FC　データイースト　1991年5月24日発売
西部劇に「マッドマックス」の世界を持ち込むのが元々の発想であるとか

売れなくなると、変なゲームが出しにくくなります

——次回作のお話を。

宮岡　まるっきりの新作が進行しています。変なファンタジーRPGです。変なことをやり過ぎて今、こんがらがっているところなんですけど。

——「ヘンな」ものをつくるのはライフワークですね(笑)。

宮岡　そうですね（笑）

みやおか ひろし
山口県防府市出身　1958年7月4日生まれ。早稲田大学第一文学部中退後、フリーライターに。少年ジャンプ「ファミコン神拳」のミヤ皇でおなじみ。関わった『DQ』はⅠ～Ⅲまで。『メタルマックス』はゲームデザイナーとして事実上のデビュー作

J U S T B R E E D

ジャストブリード

●FC ●エニックス ●12月15日発売 ●¥9,700(税抜き) ●6M

カートリッジの中に収められた1つの愛の物語

開発が告知されてから、何年が経っただろう。ついに『ジャストブリード』が、その全貌を現す日が訪れようとしている。部隊制による戦闘シーン。サファイアに導かれし若者の物語。そしてまた、これは青年の愛、魔との戦いの記録でもある。キミはここで何を見るのか——。体感しなくてはならないものが、ここにはある。

RPGとSLG2つのモードを駆使して勝利を手にしろ!

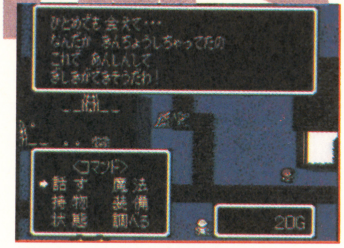
ゲームの中心を司る馴染みのあるRPGモード

『ジャストブリード』のゲームシステムは、2つに分類できる。それはすなわち、町での情報収集、物品売買等を行なうためのRPGモード。そして、町から町への移動の際に行われる戦闘のための、SLGモードだ。

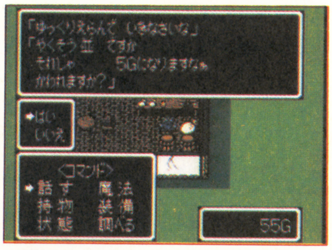
RPGモードでは、いわゆる『ドラクエ』型のシステムを採用している。プレイヤーは、〝話す〟〝調べる〟といったコマンドを使用して、情報収集、物品売買といったことを行なうのだ。

このモードでのおもしろいところは、自分のパーティに参加している部隊長が、住民たちと同じように、町の中を歩いているということ。普段は話すことのできない仲間たちと、町を利用して会話を交わすことが、可能となっているのだ。

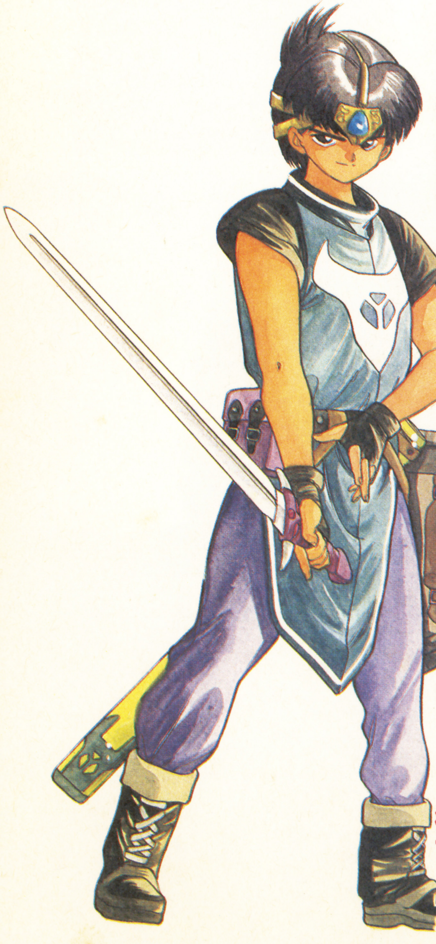
物語の進行上、必要なイベントは、多少の例外はあるものの、RPGモードにおいて行われていく。さらには、戦闘によって傷ついた戦士たちを癒すことができるのも、このモードでのみである。本作の中心を司っているのが、このシステムであるのだ。



↑RPGモードでは、情報の収集がメインとなってくる。これによって、今後のプレイヤーの目的を、知ることができるようになっている



↑買物を行なうのも、もちろん、このモードだ。新たな町に立ち寄ったならば、必ず武器・防具を取り扱っている店は、覗いていくこと



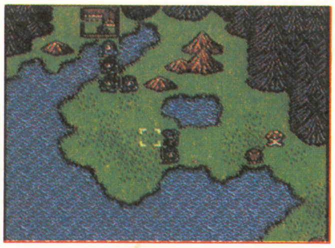
彼がプレイヤーの分身 アストホルムの守備隊長だ!

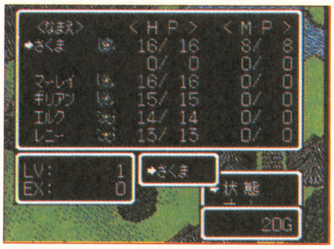
プレイヤーが演じるのは、彼。アストホルムの町の守備隊長という職についている。さらわれた司祭フィリスとは、幼なじみであり恋人

部隊制が緊張を高める SLG色の強い戦闘シーン

戦闘シーンと世界マップ上の移動を兼ねているSLGモードは、これまでのRPGの戦闘とは、毛色が異なる。まず、『ジャストブリード』において、戦闘とは、町から町への移動の際に必ず行わなくてはならないものなのだ。目的の地へ行くためのマップ上に配置された敵キャラを、プレイヤーは自分のパーティをひとりずつ動かして、撃破していかなくてはならない。これがSLGモードと呼ばれる由縁である。

パーティ編成も独特な方法が取られている。仲間には、部隊長というキャラが何人か登場する。この部隊長の元に、部下である何人かのキャラが配属されているのだ。だから、戦闘中に部隊長が倒れてしまうと、その配下のキャラは使用できなくなってしまう。部隊制と呼ばれる、前記のようなシステムが導入されたことにより、戦闘がより緊張感を持ったものとなった。


↑敵の配置をよく考え、自分なりの戦略を立ててキャラクターを動かしていく。部隊長を指定しなくては、その部下を動かすことはできない

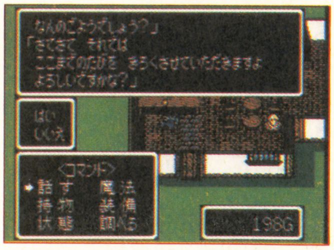


↑情報コマンドで、部隊ごとの現在の状況を知ることができる。ひとめで、部隊の情報が得られるので、とても便利なコマンドなのだ

↑戦闘の最中に、このようなイベントが起こることもある。たいていが、今後の目的など、重要な情報がここで得られるので見逃さないでね

どのモードでもセーブ可能 親切設計で手軽にプレイ

セーブは2つのモードどちらでも、行える。ただし戦闘シーンでのセーブは、ロードされると自動的にバックアップからデータが破棄されてしまう。

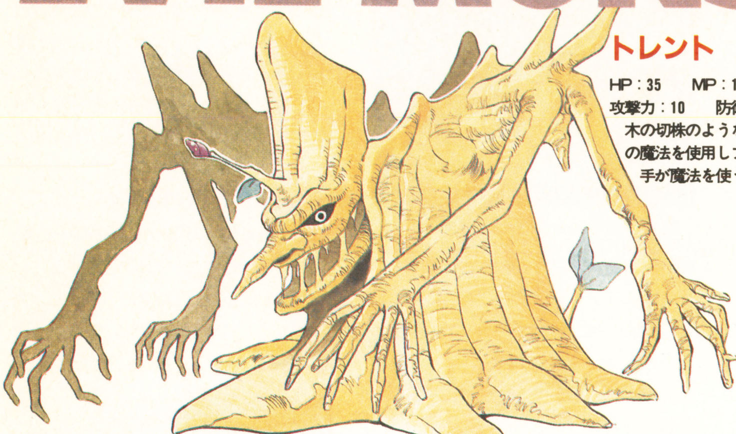


↑RPGモードでのセーブは、宿屋で行われる。これでどんなことが起こっても、気軽にロードしてやり直すことが、カンタンにできるよ

↑戦闘シーンでのセーブは、町でのものとは、ちょっと異なる。ここで保存したデータは、1度でもロードするとバックアップは削除される

司祭を狙う呪われし者たち 闇に愛された者は何を思うのか

EVIL MONSTERS

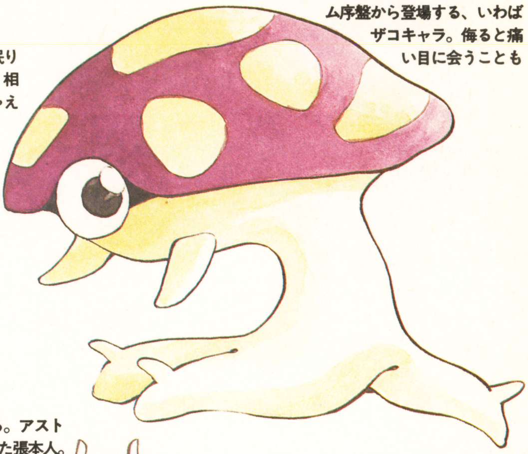


トレント

HP：35　MP：12
攻撃力：10　防御力：10
木の切株のような姿をしたモンスター。眠りの魔法を使用しプレイヤーを困惑させる。相手が魔法を使う前に、魔法で眠らせちゃえ

マッシュアイ

HP：8　MP：0
攻撃力：8　防御力：1
闇の力によって変異したキノコ。ゲーム序盤から登場する、いわばザコキャラ。侮ると痛い目に会うことも

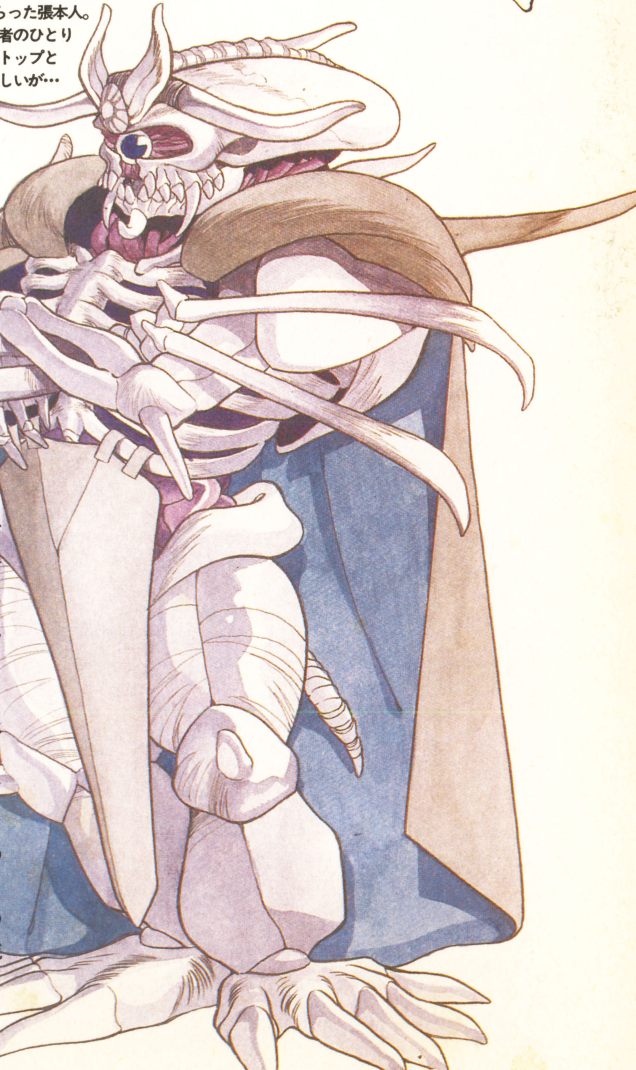


ゲル・ド・レイ

彼に関するデータは、すべて不明である。アストホルムの町より、司祭フィリスをさらった張本人。しかし、彼もまた上の者の命に従う者のひとりにすぎないのである。一連の企てのトップとは、その名をエゼルキエルと言うらしいが…

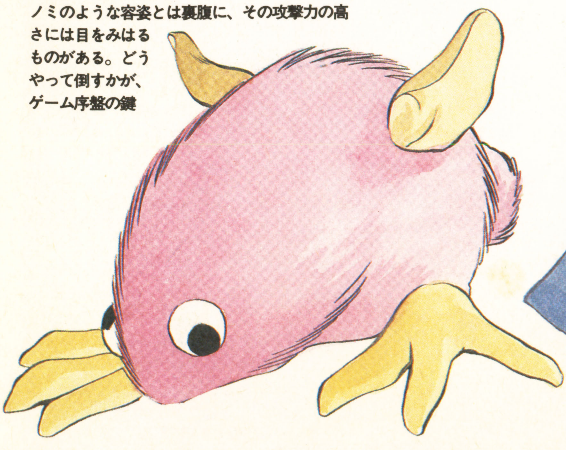
セコル

HP：10　MP：0
攻撃力：6　防御力：0
ゲル・ド・レイと共に、アストホルムの司祭、フィリスをさらう。が、どうやらセコルの地位自体は、それほど高いものではなく、むしろ使い走りといった役割であるらしい



ピョン

HP：10　MP：0
攻撃力：16　防御力：4
ノミのような容姿とは裏腹に、その攻撃力の高さには目をみはるものがある。どうやって倒すかが、ゲーム序盤の鍵



悪夢より生まれし者たち

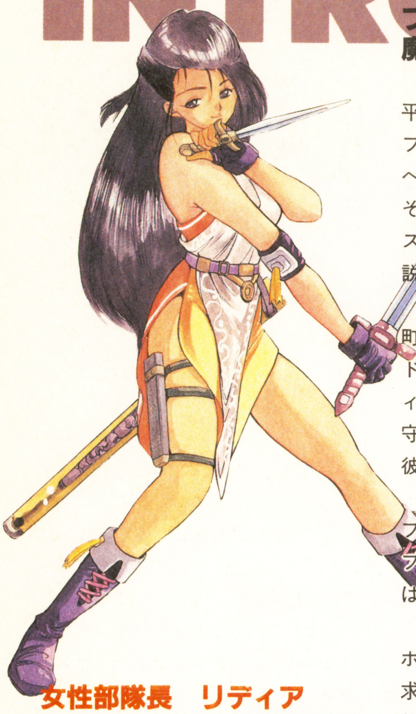
彼らが何処から生まれ、何を求めているのか。それを知る者はいない。その内に秘められた凶悪さ、邪悪なるものの化身であることは、皆知っている。が、それさえもが本当に彼らを正しく表現しているのか——。

伝説の聖なる石を受け継ぐ、司祭たち。いま、司祭たちは、彼ら邪悪なる者たちの手により、次々と姿を消している。はたして、何が目的なのか。そう、司祭だけではなく、世界そのものが危機を迎えているのかもしれない。

何処から生まれ、何を求めているのか——その答えを知るとき、人間は滅びの日を見るのかもしれない…。

INTRODUCTION

奪われた愛を再び手にするために——己の力と聖なるサファイ



女性部隊長　リディア

数々の美しい女性が登場し、物語に華を添えてくれるのが『ジャストブリード』。部隊長にも、当然、女性が登場するのだ。彼女が、どこで、どのように仲間となるのかは、ヒミツ

フィリスを助けるため魔法使いの協力を得よう

聖なる石サファイアの加護により、平和を約束された町アストホルム。サファイアは伝説の時代より、司祭の娘へ、そのまた娘へと受け継がれてきた。そして今年、18才になった少女フィリスは、サファイア祭りに合わせて、伝説の石を抱いたティアラを受け継ぐ。

祭りのあと、守備隊長とフィリスは町の広場で、愛を確かめる。が、ゲル・ド・レイと名のる謎の怪物により、フィリスはさらわれ、ティアラのみが、守備隊長の手に残される。大木の下で、彼は愛するフィリス救出を誓うが…。

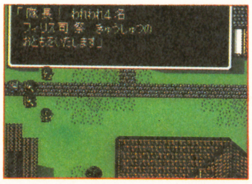
これが『ジャストブリード』のオープニングだ。守備隊長とは、もちろんプレイヤー自身。ここから冒険の旅がはじまるのである。

プレイヤーの最初の目的は、アストホルムの西に住む魔法使いに、協力を求めること。が、町の外では凶悪な怪物が待ちかまえている。このアストホルムから西の魔法使いの家までが、ゲームに馴れるための練習ステージとなっているのだ。町の外へ出ようとすると、4人の部下がパーティに加わるはず。彼らをうまく使用すれば、魔法使いの元へは、カンタンにたどりつくことができるはずだ。

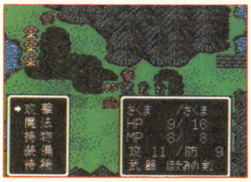
↑オープニングより。司祭としての戴冠式を終えたフィリスは、ゲル・ド・レイによって連れ去られてしまう。ここから物語ははじまる！

仲間となる4人の特徴は、マーレイ、ギリアンが戦士、エルク、レニーが弓使いとなっている。戦闘で気をつけねばならないのが、弓使いはなるべく、敵から離れて攻撃するようにすること。攻撃の射程距離の長い弓使いだが、反面、防御力は低い。しかも自分と隣接している敵を攻撃することはできない。なるべく対列の後ろに配置し、前線で戦っている戦士たちの援護をするようにしたい。また、2人の戦士の内、マーレイは武器に槍を装備している。これによってギリアンよりも射程がわずかに長いことも、おぼえておこう。

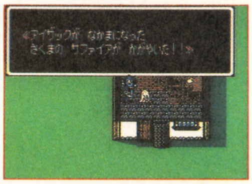
戦闘の対象となる敵は、スティンガー×3、ドブチュー×5、マッシュアイ×5。てこずりはしないはずだ。



←主人公のもとに4人の部下が集う。頼りになるヤツらばかりだぞ



←はじめての戦闘。さすがに弱い敵ばかりだけれど、慎重に戦っていこう



→魔法使いのアイザックが仲間に！　こうやって仲間は増えていくのだ

SPECIAL COLUMN　ブラさげているリアリティーが必要だっつーの

♪かおるちゃん（ダダダダ）遅くなあってゴメンねェ♪　この歌の場合、かおるちゃんは花が遅くなってしまったおかげで死んじまったというか、せっかくお見舞いに用意した花は死んでから届くという状況だったんだろう。

だから当然「ゴメンね」という謝罪の言葉はあってしかるべきである。

そして『ジャストブリード』だ。前にも似たようなこと書いたが、これも本当に発売が遅れに遅れてしまった。だが、そんなに遅れたからといってオレは別に「ゴメンね」などとはあやまらん!!

だって『ジャストブリード』の発売を待ちながら死んでいってしまった人の話なんて聞いたこともねェもん。だが、もしそういう人がいたのなら、その人のためだけ霊界に向けて謝罪させていただく。

「どうもすんずれェすました」

前々からRPGで遊んでいてひとつ思っていたことがあった。

どんなモンにもかかわらず、セリフにまでも〝ドラクエ色〟が強すぎるということであった。

簡単にひとつ例をあげればジジイのセリフである。

どんなRPGでも、ジジイといえば必ず「……じゃ」になっている。ハッキリいわせてもらうが、このオレ様佐藤克之、30年の人生の中で今だかつて「……じゃ」と話すジジイに出会ったことがない。しいていえば間寛平のジジイくらい。

そんなワケわかんないセリフが許されていいものか？　もちろん、最初に「ジジイといえば『じゃ』がいいんじゃない？」と考えたドラクエの堀井さんのセンスはズコイものがあるが、それを真似してとにかく「じゃ」にしていた数かぎりないゲームのシナリオ担当者の文章センスにはどうしようもないくらいにヒドイものがある。

オレが前まで某雑誌でやっていた『作文講座』という、読者に作文書かせてオレが採点するというページでも、こんなセンスの野郎は一発でボツだ!!

だって全然セリフが生きてないもん。

これを〝トレンドなんとか〟とか名乗る連中は、

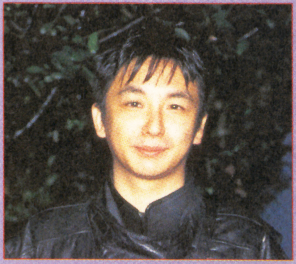
「ファミコン世代はデジタル感覚だから、セリフが生きてなくてもバーチャルリアリティーでいいんだよね」

とかワケわかんねぇ理屈並べて説明したがるかもしれないが、ウルセェこのヤロッ！　理屈じゃねぇんだバカ！

そんなことより、もっと生きてるっていうのか生活感のある世界を体験できなくてなにがロールプレイングだ！

そう『ジャストブリード』のシナリオにおける基本精神はここにある！

登場人物だってそんだ。どんなにエライ勇者さんだって、金玉ブラさげてるからにゃ、女にモテたいに決まってる。だからそういう物語も当然『ジャストブリード』には出てくる。



佐藤克之

何も語る必要のないくらいほど有名な超人気コラムニスト。著書『受験ホイホイ』『文章読本』は必読

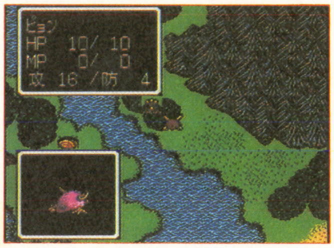
だいたい「ボクはモテたいなんて思ったことがない」なんていう勇者だとしたら、そんなイヤミな野郎に世界を救ってなんてほしくねェもん。

人生には悪者退治以外にもいろんな大きなイベントがある。それら全部を『ジャストブリード』はキミに体験させてくれるハズだ。

アが戦士たちを戦いへと導いていく

より強力な武具を求め南の町ショロスへ向かえ！

魔法使いのアイザックが仲間になったら、アストホルムへ戻ろう。魔法使いから貰った〝ストリムの本〟を使用すれば、アストホルムへは、一瞬で戻れる。が、ここでは本は使わずに、戦闘をしながら、帰っていこう。経験値とお金をなるべく稼いでおくのだ。帰路で登場する敵キャラは、さっきの戦闘と同じ構成となっている。



↑マップ上に１匹だけいるピョン。防御力は低いものの、攻撃力は高い。どのように攻撃していくのかが、ここでの戦闘のポイントとなる

↑アストホルムからショロスへの道のりでは、はじめて魔物の巣穴が登場する。だが、ここではまだ、それを封印することはできないんだ

↑ショロスの町には、武器・防具屋がある。これまでに敵を倒して得たお金で、よりよい武器に買い換えておこう。ここからは敵も強くなる

アストホルムで長老から古びた鎧を貰ったら、さっそく南の出口からショロスへ向かおう。そこには、強い武具を売っている店があるからだ。

ショロスまでの戦闘は、ちょっと辛いかも。攻撃力の高いピョンを、どうやって攻撃していくのかが、ポイント。

さらわれた司祭　フィリス

彼女がゲル・ド・レイの手によって、さらわれてしまった司祭フィリス。今年18才となり、司祭の座を受け継いだばかり。サファイアのティアラを受け継ぐ、正統な血筋の持ち主

ショロスからセガルテアへ意外なキャラとの再会も

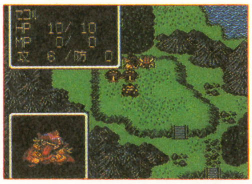
ショロスに到着したら、まずは、傷ついた者を治療しよう。これは、今後も同じ。買物を先にしてしまい、傷を癒すお金もない、といった事態にならないように、気をつけること。

治療が終わったら、さっそく所持金の許す範囲で、武具を新しい物に交換する。なお、弓使いと魔法使いは、盾を装備することはできない。さらに魔法使いは、鎧もローブ系のみが装備できる防具だ。これを考えたうえで、無駄な買物がないように、選んでいこう。

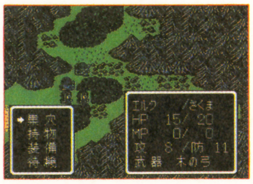
武器についても同様で、剣や槍を持てるのは、主人公を含む戦士系のキャラのみ。剣は攻撃力はあるものの、隣接した敵にしか攻撃できない。槍はその反対で、攻撃力は低いが、射程がわずかに剣よりも長い。戦略を考えて、これらの武器は購入していたい。

ショロスでは、隣町のセガルテアの噂話を聞ける。セガルテアは、アストホルムと同じように、司祭の持つエメラルドの加護を受けている町。が、どうやら、そこにも異変が起きているらしいが…。情報の聞き漏らしのないように、町中を歩き回っておく。

↑セガルテアの司祭も、怪物に連れ去られてしまったらしい。どうして、怪物たちは司祭ばかりを狙って、連れ去っていくのだろうか？

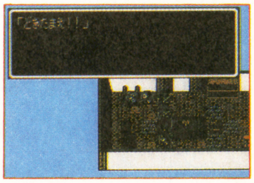


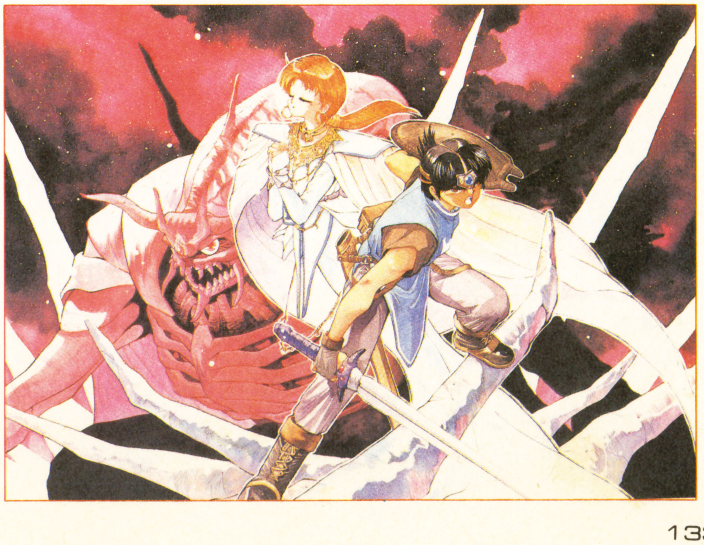
←なんと敵キャラの中にセコルが。なんとかフィリスの情報を聞きたい


→巣穴の封印が、ショロス～セガルテアではじめて行えるようになるのだ

パブでは、踊り娘たちがレッスンに励んでいる。が、ここで思わぬキャラクターに出会うことになるぞ。

ショロスからセガルテアまでの道のりは、辛いものとなるはずだ。強力なモンスターが大量に登場するためだ。魔法を使用してくる敵も初登場する。まず、どの敵を最初に倒すべきかを、考えてキャラを動かしていかなければ、ショロスへたどりつくのは難しい。また、このマップでは敵キャラの巣穴を封印する作業が、はじめて行われる。


←セガルテアの守備隊長ロランは、司祭救出のために旅立つ。協力しよう



L E N N U S

レナス【古代機械の記憶】

●SFC●アスミック●発売中●¥9600(税抜き)●12M

イラストレーションで魅(み)る『レナス』の世界

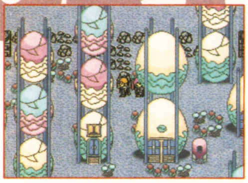
華麗なイラストレーション、広大かつ綿密に書かれたストーリー、そして個性豊かな種族と都市を持つ『レナス』。このRPGは、見ることの美しさ、不思議な物に出会った心の驚きを伝える技術の集まりだ。すでにその魅力を体験した人も、これから体験する人も、一緒に『レナス』の美しさを探索するためのツアーに旅立とう

遺跡と大都市、古き物と新しき物が混在する世界

数多くの生命と文明にめぐまれた星が「レナス」だ。

「レナス」は、母星「ライガ」と恒星「ソア」をめぐる星。この天体「レナス」には、いたるところに対称性がある。大陸におおわれた陸半球と、大洋が広がる海半球。これらの半球が、世界を二分する。さらに、陸半球と、大洋が広がる海半球。これらの半球が、世界を二分する。さらに、陸半球は、北の大陸ナスクオトと南の大陸サスクオトに分かれている。

この豊かな星に住むのは、10の種族とその混血たち。性質も体型もさまざまな種族が、自分たちの能力を生かし、空中、地下、水上に都市を築いて生活している。

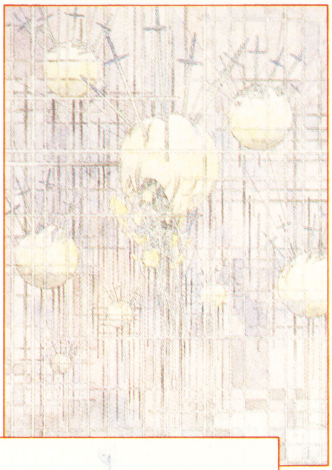


←祝祭都市ロキ。タマゴのような建物にパステルカラーが似合っている

「レナス」のストーリーで欠かせないのが、美しい都市と古代の歴史だ。冒険の中に出てくる都市は、さまざまな形、色、種族によって特徴が付けられている。一つ一つの都市が、ほんとうにアミューズメント・パークのようにも見える。

地下都市バグド。空中神殿のあるジュレーン。遺跡の上にできた村ラツーク。プレイヤーたちは、これらの土地に突然巻き起こった大異変をくい止めるため、危険な旅を続ける。

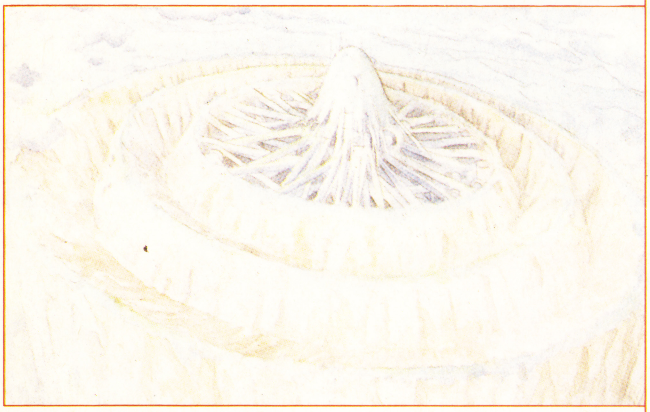
↓チェズニやデューカスが呪文の勉強をしていた魔法学校。空中にそびえるのが、古代機械のあったガブニードスの塔。

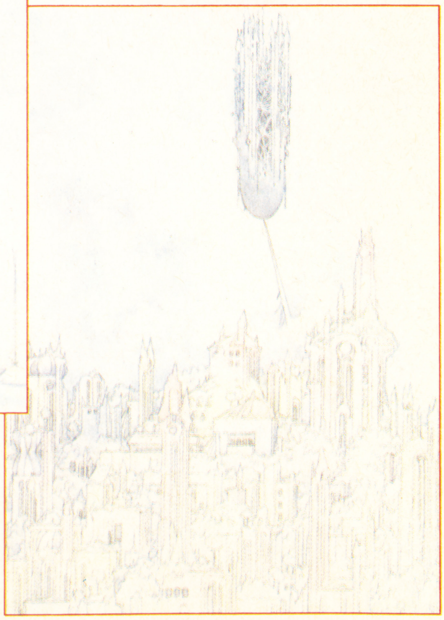


↑サスクオトにある都市ロキ。南の大陸の中では、一、二を争う祝祭都市。独特の重層構造による建築になっている

独裁者ゼイゴスの巨大な要塞

謎に包まれた魔道師、ゼイゴスの本拠地。サスクオトにあり、その内部には、ガブニードスの塔を思わせるような機能を持つと言われている。果たしてその実態は？





現代と過去が幾重にも重なりあう世界――

どんな、異変が待ち構えているかも、都市によって当然異なる。ラツークの誘拐事件、ハグドの溶岩、ジュレーンの豪雨など。さらには、世界の危機にも立ち向かわなくてはならない。

大異変の元凶であり、ストーリーの中心が、古代に起こった出来事だ。世界のあちこちに残る古代機械や、精霊と呪文の発明などは、みな古代にある時期に起こっている。

大異変に関わる全ての事件が、やがては確実に古代へとつながり始める。つながりとは、すなわち、事件の元凶も解決法もその全てが古代にあるという事だ。登場する都市や多くの土地も、その現れの1つ。『レナス』は、現実と過去がいくつにも重なりあいながらストーリーを形作るゲームなのだ。

巨大山「神々の御座」と神聖都市ジュレーン

「神々の御座」(左のイラスト)は、南北大陸の中心部にあり、内部都市を持つ聖なる高山。ジュレーン(上)は、「レナス」全土の都市の中でも、最も美しい構造を持っている事で名高い

運命に見出されし冒険者たち。彼等が目指すのはいかなる敵か

CHARACTER

ふとしたいたずらが、平和な生活を、異変へと変えた

「レナス」の主人公は、少年チェズニと、少女ミディアだ。二人とも優れた精霊使いになる素質を持ち、北の大陸ナスクオトに住んでいる。

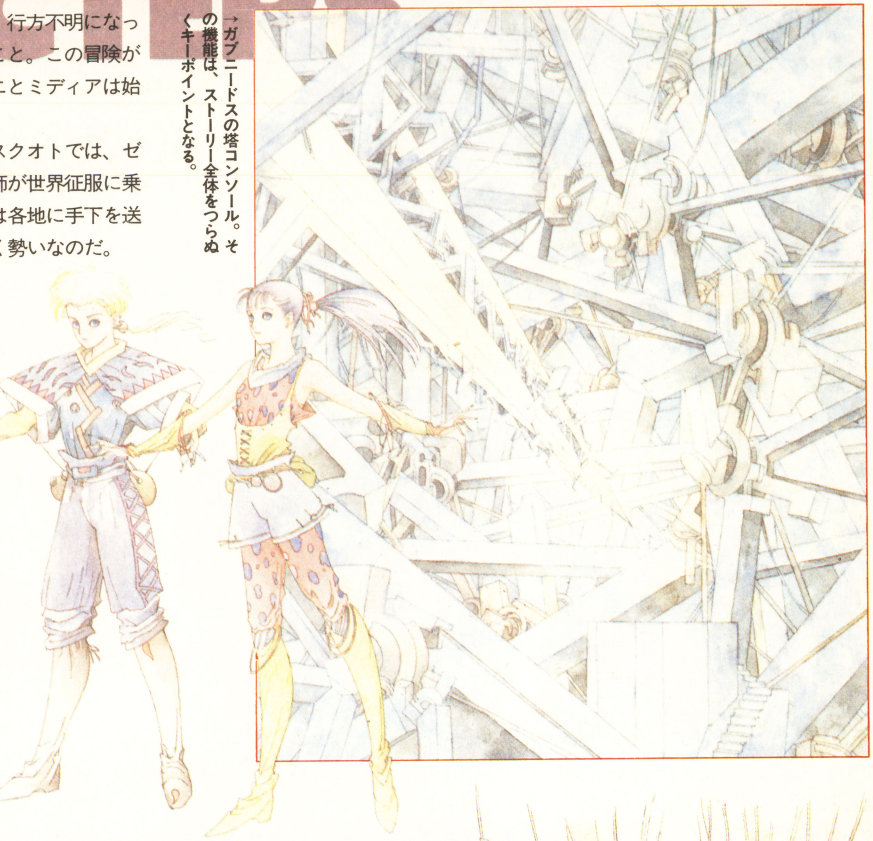
チェズニは魔法学校の優等生、ミディアはラツークの村人として平和に暮らしていた。ところが、チェズニが同級生デューカスの誘いにのり、ガブニードスの塔という古代建造物を肝だめしに昇ぼってしまったことから、災厄が生まれてしまう。

ガブニードスの塔には、使い道も定かではない古代機械があった。チェズニがそれに手を触れたため、「レナス」の世界には大異変が起こってしまう。チェズニが塔を下りたとき、魔法学校は荒れ果てた土地と化していた。魔法学校に一人残っていた校長のダイカントは、一刻も早く、異変を止めなければならないことを教えさとす。

かくして、チェズニの冒険が始まる。自分のした過ちをつぐなうために。

一番始めの使命は、行方不明になったミディアを助けること。この冒険がきっかけで、チェズニとミディアは始めて出会う。

一方、南の大陸ナスクオトでは、ゼイゴスと名乗る魔道師が世界征服に乗り出した。ゼイゴスは各地に手下を送り、北の大陸にも届く勢いなのだ。またたく間に大陸を手に入れるほどの力を持つゼイゴスが、なぜ北への野心をいだくのか？　それを解き明かすことが、チェズニのもう１つの冒険となる。



↑ガブニードスの塔コンソール。その機能は、ストーリー全体をつらぬくキーポイントとなる。

チェズニとミディア

主人公となる少年少女。二人とも、精霊使いとして高い才能に恵まれている。得意とするのは、チェズニは火の精霊で、ミディアは土の精霊だ。異変を通して知り合うからは、二人で協力して異変の解決を目指す

異変をしずめ、ゼイゴスを倒すのがチェズニの使命だ

やがては、ゼイゴスとガブニードスの不吉な結びつきも明らかになってゆく。この二つを同時に耳にする頃から、異変は別の展開へとつながり出す。チェズニとミディアの行く先は、ゼイゴスの領域へと伸びてゆく。二人は、魔法と武器を使ってゼイゴスの力と戦わなければならなくなる。

もちろん、異変に立ち向かうのは二人だけではない。あちこちに、協力してくれるキャラクターたちがいるからだ。魔法学校のダイカントをはじめ、翼を持つクルー族のレクタス、ダイカントの友人で精霊使いナンバー１のダフネなど、多くの味方が現われてくれる。中には、危険をおかしてチェズニたちに協力する者も少なくない。

彼らと共に旅をしたり、助言を受けたりしながら、ストーリーは展開されていくだろう。

武器や呪文を持つ傭兵たちを味方にして立ち向かおう

あちこちの都市では、旅にどうこうして戦ってくれる傭兵たちもいる。ある者は金で、ある者はタダで同行を申し出てくる。傭兵の種族や能力はいろいろだが、それぞれ得意の武器や呪文を身につけている。旅をするときには頼もしい働きをしてくれる。「レナス」は、チェズニとミディアに傭兵を加え、最大四人まで行動できるのだ。この傭兵システムは、「レナス」で旅の安全さを決める大事なものだ。

ダフネ

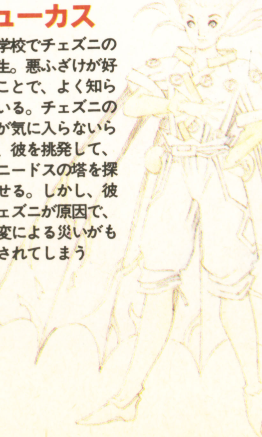
「レナス」全土で恐らく最高位に属する能力を持つ精霊使い。始めは行方をくらましてたが、やがてチェズニとミディアの前に姿を現す。頑固者のばあさんだが、二人には冒険の使命を助言してくれる。ダイカントとは、仲が悪いらしい

ダイカント

魔法学校の校長先生。彼自身も高い精霊使いとしての腕前がある。今までにも多くの生徒を育て上げ、優等生のチェズニにはもちろん好意を持っている。大異変によって魔法学校が崩壊してからは、チェズニを最後の希望をして旅に送り出す

デューカス

魔法学校でチェズニの同級生。悪ふざけが好きなことで、よく知られている。チェズニの存在が気に入らないらしく、彼を挑発して、ガブニードスの塔を探索させる。しかし、彼とチェズニが原因で、大異変による災いがもたらされてしまう



ゼイゴス

正体不明の大魔道師。強大な力を使ってサスクオトを支配下に置き、次はチェズニたちのいるナスクオトへ手を伸ばさんとしている

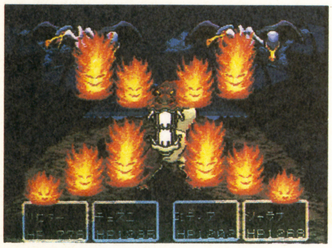
1万人もの時を経て伝えられてきたテクノロジー、それが魔法

ガブニードスが解放した精霊の力が魔法となった。

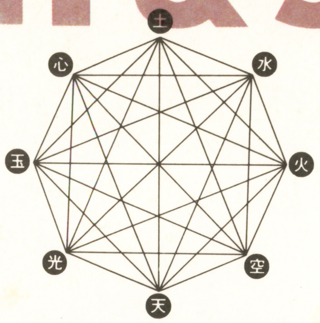
「レナス」の魔法は、八つの精霊を用いるテクノロジーだ。

八つの精霊は、それぞれ土、水、火、空、天、光、玉、心という力を表す。「レナス」では、これらの精霊を使いこなして、呪文を使うのだ。

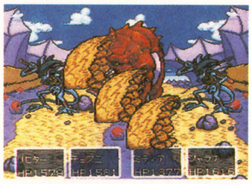
精霊を組み合わせれば、強力な呪文を使える。一つの精霊だけでは、力が限られる。優れた素質のあるチェズニにしても、始めは火の精霊しか使えないのだ。多くの呪文を手に入れるには、街や都市で精霊書を買わなければならない。



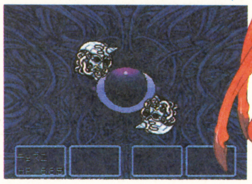
火と天の精霊を組み合わせた攻撃用の呪文、「ズゾボン」が炸裂したシーン。これも、回数を重ねるたびに破壊力が強くなる



八つの精霊と、その組み合わせの図。精霊の力を買い取って身につけ、それをどれだけ使いこなせるかがポイントだ。



こちらは天と土から生まれる呪文。相手は強力な「ガエンリュウ」だ



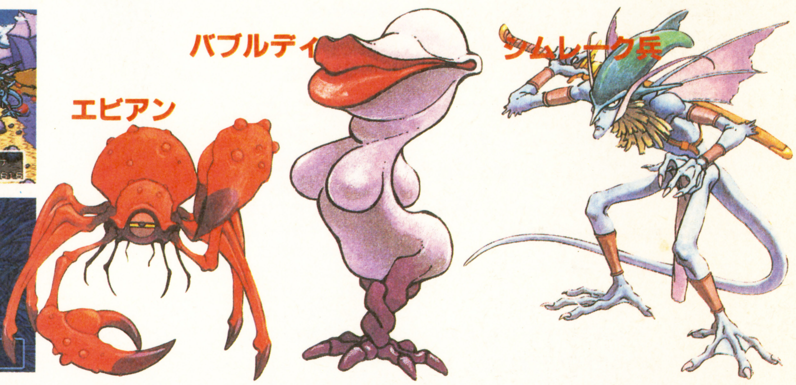
これこそ最強の呪文。その組み合わせと名前、そして効果とは？

使うほどに上達し、習うほど数が増える呪文システム

呪文は使うたびに経験がつまれ、強力になっていく。だから『レナス』の戦闘では、呪文を使えば使うほど上達し、効力や効果範囲が高まるようになっている。

そして、全ての精霊を手にするものには、究極の呪文が与えられるのだ。しかし、そのために乗り越えなければならないものは多い。果してチェズニたちは、ゼイゴスの力を超えることができるか？

ブロンザ



エビアン

バブルディ

シムレーク兵

SPECIAL COLUMN 海外旅行は実生活の中のRPG

-映画評論家出身で、数々の名作を作ったF・トリュフォー監督みたいになれたらいいなと思ってるんです。

ぼくはファミコン雑誌とか攻略本を編集してきました。でも、いつまでも人が作ったゲームを紙の上に加工するような仕事をしたくない。自分で好きなようにゲームを作りたい。そうして「レナス」を作りはじめたんです。

まず、既存のRPGを分析し、研究しました。そこからクソゲーと名作の違いは雰囲気にあると実感しました。

雰囲気といえば、漠然としたことばですが、より具体的にいいかえれば、世界観の完成度とプレイヤーに対する充実度といえるでしょう。

実生活でRPGにいちばん近い感覚は海外旅行で味わえると思います。文化や風習が違う異国を旅する感覚。それがRPGの魅力なんです。

そこに着目すると、現在ある西洋ファンタジー風RPGの可能性の限界も見えてきました。いつまでも、ゴブリンとかドワーフがうろつく異国を歩き回っているわけにはいかない。

マニアのかたは、なじんだ世界を歩く喜びをよくご存じでしょうが、異世界はそれだけではないでしょう。まあ、「寅さん」には「寅さんの」魅力があるんでしょうけど……（笑）。

でも、日本風とか未来風の世界も作りたくなかった。結局、そんな世界ではアニメとか映画の焼直しをゲームにもってくるだけです。

ゲームオリジナルの魅力的な異世界を作りたい。そう考えて、『レナス』という世界を作りました。

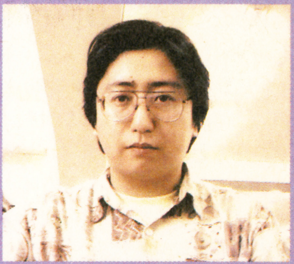
並行進化による種族の多様性、魔法が世界の存在をささえる独自の体系。すべてがおもしろいゲームのための世界観です。もちろん「なんでファンタジーでもないのに、魔法があるんだ？」といわれると困ってしまいますけど……。まあ、RPGの文法に魔法は欠かせないでしょう。結局「ESP」とかいっても、単なる言いかえにしかすぎませんからね。

それにぼく自身SFのマニアなので、『レナス』のいたるところにSFのアイディアがありますよ。ウルフ、ヴァンス、オールディス、クラーク、アンソニイ、ゼラズニイ……。マニアのかたは元ネタ探しをしてみてください（笑）。あくまでも、隠し味的に使ってますから、指摘されなければ、気がつかないとは思いますが……。

世界観が決まっても、それを具体的な形にして、目に見えるものにしなければなりません。そこで、加藤洋之さんと後藤啓介さんに『レナス』のイメージボード作りをお願いしたんです。二人ともSF出身のかたですから、話は早かったですね。まあ、お二人の絵から、マップ作りをするために、みんなすごく苦労しましたけど……。

敵キャラの名前も苦労しましたよ。なにしろ、スライムとかドラゴンなんて名前はつけられない。結局「地球の長い午後」という小説にインスピレーションをもらって、気合いで160以上のキャラに名前をつけましたよ。

あ、小学館で公式ガイドブックを作りました。なにしろ、ゲームの製作者が入稿作業までした画期的な攻略本です（笑）。



紫尾英令（しばおひでのり）
早稲田大学法学部中退後、編集企画集団「月光舎」に参加。作った攻略本は数知れず。『レナス』での担当は脚本、そして監督

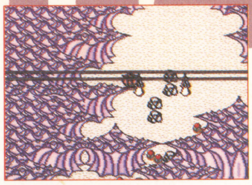
RPG 1992-1993

古代機械、偉大な英雄の遺産などのアイテムが、謎を解く鍵だ

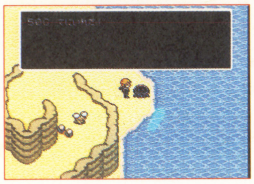
旅で持ち歩くアイテムに、身の安全がかかっている

まず、旅で必要になるのは、売っているアイテム。「ライトソード」などの武器や、ボトルに入れて運ぶ「くすり」などは必需品になる。ボトルにはいくつかの種類があり、それぞれ効果が違う。他にも、傭兵を呼び戻せる「さけのにおい」や、キャラクターの能力を揚げる「グボのミルク、などのアイテムもいくつかある。しかし、もちろん中には売っていないものもあるので、見落とさないように注意しよう。

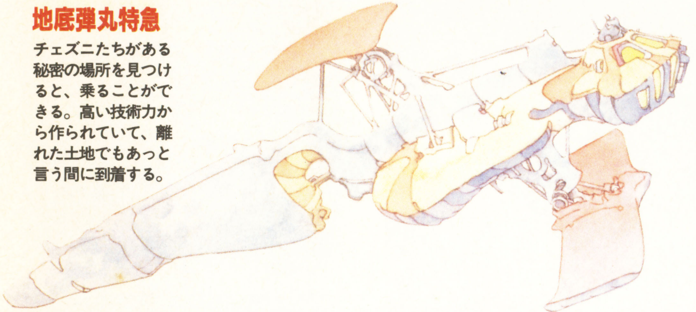
旅の安産に役立つのがアイテムなら、旅の時間を節約してくれるのが乗り物だろう。乗り物を使えば、離れた土地でもあっと言う間に着くことができる。山や海を越えることのできるロープネットワーク、水上を高速移動するカヌーや船、さらには、広大な土地をつないでいる地底弾道特急など。もっと強力なものとして、「時めぐる船」のような単なる移動を超えた力を持つ乗り物も存在している。



←中盤の重要な乗り物、ロープネットワーク。「レナス」の各所にある



←宝箱を開けているところ。ここから、さまざまなアイテムが手に入る。



地底弾丸特急

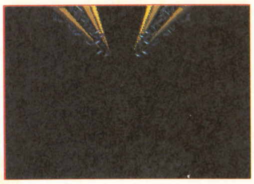
チェズニたちがある秘密の場所を見つけると、乗ることができる。高い技術力から作られていて、離れた土地でもあっと言う間に到着する。

時めぐる船

あらゆる乗りものの中で、ほぼ最高レベルの性能を持っている。空中の移動の他、ストーリーにおいて欠かすことのできない役割を果たす。

ロープネットワーク

駅から乗り込めるロープウェー。「レナス」に登場する乗りものとしては、簡素な部類。時には、交通が妨害されることもある。



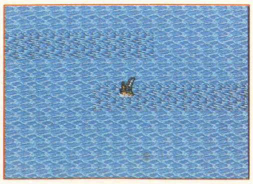
←ガブニードスの塔の機械。これも、重要なアイテムの一部をなしている。

冒険の行方を左右するのは過去から伝わるアイテムだ

『レナス』に登場するアイテムや乗り物には、それらは、古代に作られたものとして、ストーリーに欠かせない影響を与える。

古代のアイテムは、限られた場所にしか存在しない。それらは、失われた聖なる遺産だ。古代の聖人、ソフィとコームの武器や防具などがその代表。戦闘の中心は呪文だが、古代の武器や防具は呪文にはできないことを可能にしてくれる。これらのアイテムを手にして、チェズニとミディアはゼイゴスに対抗することができる。

地底弾道特急のような乗り物や、ガブニードスの塔などは、今でも機能する。その全ては、秘密の地下都市や、チェズニが手を触れた古代機械などのような、隠されたものと深く関係している。その力をめぐって戦うのが、チェズニたちとゼイゴスなのだ。



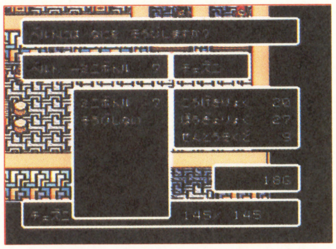
船で外洋航海の途中。他にも、カヌーなども登場するぞ。

アイテムに秘められた謎を探り、さらに大いなる謎へ

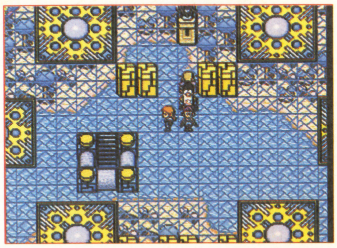
『レナス』では、ストーリーが後半にさしかかるに連れて、いくつかの謎が解けていく。ゼイゴスの侵略が迫っている事と、その真の目的。そして、異変から世界を守るためのヒントが、ダフネから明らかにされる。チェズニとミディアは、異変の原因が今の時代にはないという事を知る。

そして、いよいよアイテムによる探索が始まる。残されている聖人ソフィやコームの装備を手がかりにして、チェズニとミディアは旅出ってゆくのだ。

古代文明とは何だったのか？　古代機械を作った人間の目的とは？　この難問の答えは、冒険者の活躍しだいなのだ。長い旅が終われば、その驚くべき真実が君を満足させてくれるだろう。



↑町の宿屋に入って、持ち物をチェックしている画面。重要アイテムは、必ず「そうび」を使って身に付けよう。



↑ジュレーンの有名な空中神殿。エレベーターで昇る仕組みになっている。床の下に見えている大地は、動きに合わせてスライドする。

NEW SOFT STREET

RPG LIMITED

予想をくつがえすほどの圧倒的クオリティをひっさげて、僕らの前に現われた『聖剣伝説2』。ゲームソフトの新たな形態を提示する『ドラゴンクエストI・II』。ストーリー重視型が席巻する現在から、RPGはどこへ行く!?

SFC 聖剣伝説2

●スクウェア●4月下旬発売予定●価格未定

RPG
1P専用?
バックアップ
カートリッジ

連続リリースはまさに圧巻！　次はアクションRPGだ！

1991年6月にゲームボーイ用ソフトとして発売された『聖剣伝説〜ファイナルファンタジー外伝〜』に続編が登場する。その名もシンプルに『聖剣伝説2』。注目して欲しいのは、サブタイトルであった〜FF外伝〜がなくなったこと。人気シリーズの名に頼らずに完全に独立した作品として世に送りだそうとする、スクウェアの自信の程がうかがえるというもの。

ジャンルとしては「アクションPRG」に分類されるのだが、これもスクウェアとしては不本意な事らしい。「見た目はアクション、でも操作の方法や感覚はコマンド式のロールプレイングゲームです。GB版のシステムを大幅にパワーアップさせた、パーティアクションRPG、と当社では呼んでいます」（スクウェア広報）。

システム等、まだまだ、公開できない点は多いのだが、より高度なアクションを、より簡単な操作で、誰にでも楽しめるようにと、ゲームは設計されているぞ。

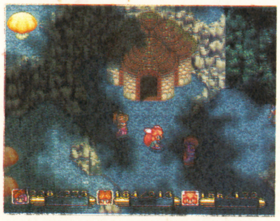
前作に登場し、主人公の冒険の鍵をにぎっていた伝説の樹木「マナの樹」は『2』においても、ストーリー上の重要な役割を担っているようだ。どんな形でどのように物語にかかわってくるのか、気になるところだ。

↑初公開！　これが新生『聖剣伝説』の画面写真だっ！

↑とあるボスとのバトルだっ！　3人のパーティキャラを自分で自由自在に扱って、ガンガンせめよう。3人のキャラにはそれぞれの特性があり、上手く使いわけるのがコツだ

←スライムなど敵キャラの表情の豊さも見もの

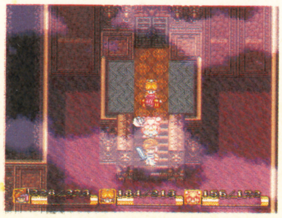
←キャラが川に入る!!　これって今までになかったよね



←木もれ日が美しい。この先を行けば、何があるのだろう?

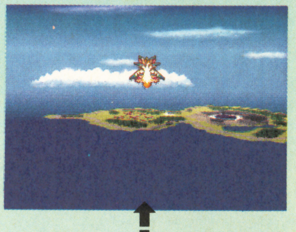
←家具、カーペットの描写の書き込みに注目!!

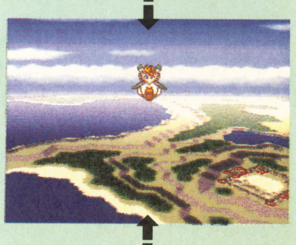
←メッセージの漢字の量はさらに増える予定

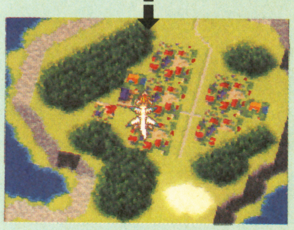


←これはダンジョンの中だろうか?　妖気が漂っている

フラミーの飛行







発表された画面写真の中で最も衝撃的なものが、この「フラミー」の飛行シーンだ。

役割的にはいわゆる「乗り物」で、ゲームには中盤以降に登場するのだが、SFCの拡大縮小・回転機能を駆使したそのアイデアと美しさはまさに特筆もの。

360°自由に見渡せ、さらに高低の移動、そして視点きりかえが可能となっている。『パイロットウイングス』を思い出して貰えば雰囲気がわかるかな。これだけでも充分に一本のゲーム？

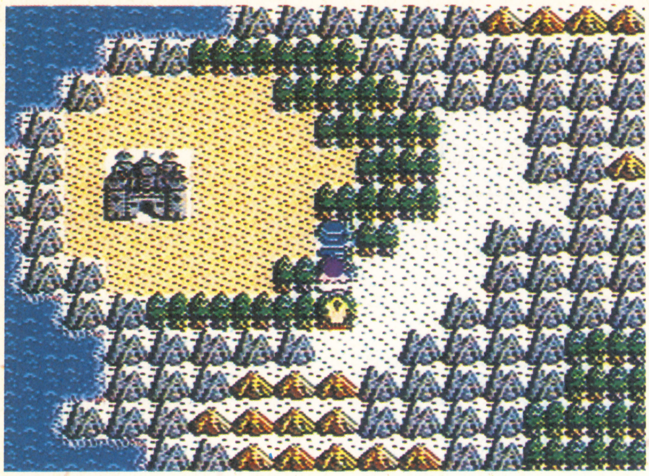
 ©スクウェア

SFC
ドラゴンクエストI・II

●エニックス●発売日未定●価格未定

RPG
1P専用
バックアップ
カートリッジ

名作を次世代に伝えたい。思い出にしないために



←SFC版の画面はまだ公開はできないが、『V』以上のクオリティを期待してもらってもかまわないよ

誰もが待望してやまなかった好企画がついに実現！　ファミコンRPGの金字塔とでも言うべき名作が高機能のSFCで遊べるようになるなんて！

ゲーム全般、ありとあらゆる箇所にパワーアップがほどこされているが、嬉しいのは何と言っても、バッテリーバックアップの存在。

思い出す。何度も見直ししてメモをとった復活の呪文が「じゅもんがちがいます」とあっさり却下されて、涙した日のことを。でも、もう大丈夫だ。

グレードアップしたのはここだ！

- FC版の「らしさ」を残しながらも、『V』以上に美しいグラフィック。
- 音楽がステレオサウンドで鳴り響く。もちろん戦闘時のSEも。
- 戦闘画面に背景がついた。地形に応じて、変化するぞ。
- メッセージは漢字使用。読みやすい。
- 『V』で好評だった「便利ボタン」を搭載。
- おなじく『V』の買い物システムもそのまま搭載。
- 戦闘時の画面効果もバリバリになった。
- 復活の呪文をバッテリーバックアップに変更。書き間違いや入力違いの悩みもこれで解消！

↑これは『I』。発売直後、『ドラクエ』がこんな大きな存在になるなんて想像できた人はいなかったのでは？

↑『II』は思い出に残る作品、とよく言われる。その要因は難易度の高さかな？　苦労したもんね

SFC
イーハトーヴォ物語

●ヘクト●3月発売予定●¥9700

RPG
1P専用
バックアップ
カートリッジ

セロ弾きに銀河鉄道、そういうものにわたしはなりたい

宮沢賢治の世界をそのままゲームに移植したヘクトの意欲作がこの『イーハトーヴォ物語』だ。

RPG風でもあり、アドベンチャーゲーム風でもあり、かつ日本を代表する作家の作品のゲーム化というのは、過去に例がなく、この企画、当初は宮沢賢治氏の遺族から、許可を得ることが出来なかった。しかしヘクトのスタッフが何度も足を運び、丹念に説明して、ようやくOKをもらったとのエピソードもあるほど。ゲームは全9章仕立て。

主人公である「私」が、宮沢賢治の「忘れさられた手帳」をもとめる旅をする。「貝の火」「オツベルと像」「セロ弾きのゴーシュ」などあまりにも有名な作品をベースにした世界が「私」をまちうける。そして最後には……

やわらかなアコースティックサウンドと温かみのあるグラフィック。

年齢を越えたファンに受け入れられそうだ。

なお、SFCのマウスにも対応しているぞ。

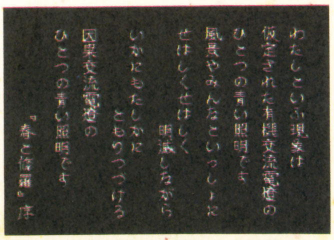
↑絵本のような温かみのあるビジュアルが随所に挿入される

↑「アリの女王」を訪ねる「私」。どこにいるのか、それが問題

↑とりつくしまのないカエルのカイロ団長。悪名名高いバーテンダーで、得意とする技は「ぼったくり」

↑伝説のウサギ「ホモイ」は、キツネにだまされ英雄の座を降りねばならなくなった。このエピソードが「私」にいかにかかわってくるのだろうか？

↑看板に注目。文字が右から左へ流れるところが何ともノスタルジック。この時点では映画を観ることは出来ないが、いつかは観ることができるかな



↑タイトル前に出てくる文。じっくり読んで、かみしめてからゲームに挑みたい。世界に入れるよね。「わたしといふ現象は、ひとつの青い照明です」だって

©エニックス©HECT1993

SFC エルナード

●ゲームプランにじゅういち●'93年春頃発売予定●価格未定

RPG
1P専用
バックアップ
カートリッジ

戦闘シーンにモード7炸裂！

エニックスが新たに設立したゲーム会社・ゲームプランにじゅういちが『46億年物語』に続いて放つ、RPG『エルナード』。発売はもう少し先の話になりそうなので今回はストーリーを中心に紹介。予習というわけだ。

かつて惑星エルナードに存在したと伝えられる「アーク」。これを７つ全て集めたものには、とほうもない巨大な力が授けられるという言い伝えもあった。

エルナードに住む指導者シーダは、５年間鍛えぬいた弟子７人を集め、試練の課題として、この７つの「アーク」を探して持って来るように命じた。

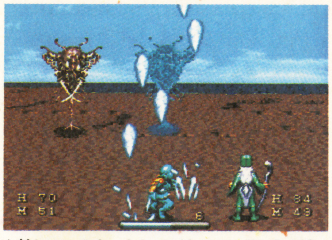
戦士、僧侶、魔法使い、ロボット、モンスター、エイリアン等、様々な個性をもつ弟子達は、指導者シーダからモンスターやシンボル等の所在を示すクリスタルを授かり、それぞれ散りに なって旅立っていった。

プレイヤーである君は、この７人の弟子の一人になって、パートナーと供に「アーク」の秘密に追っていくんだ。

↑オープニングの１シーンから。エルナードの歴史が物語られる

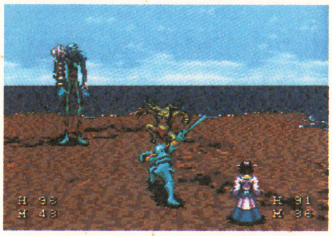
↑町でよく耳にする「アーク」とは？　ストーリーの鍵を握っているのは確かだが

７人の弟子と７人のアーク



↑敵とエンカウントしてバトルモードに入る時、SFCの特殊機能を生かした演出が見られる。戦闘は全てフルアニメーションで行われる。ここは敵の攻撃をくらったところだ

↑お店での買い物。SFCの機能のひとつの半透明色を利用したウインドウがシャレてる。なんたって、ピンクだもん。「はがねのおの」をください な



↑こちらの攻撃ターンだ。まずは相手を選択してから。剣を持って、一歩突き進んで相手を切りつけるっ!!　迫真のアニメーションバトルが展開される

↑パーティーのメンバーはストーリーにあわせてどんどん入れ変わっていく。このように主人公みずから、誘ったりすることもあるのだ。「どうです？」

SFC ノイギーア

●ウルフチーム●3月発売予定●価格未定

RPG
1P専用
バックアップ
カートリッジ

アクションパターンは20種類！

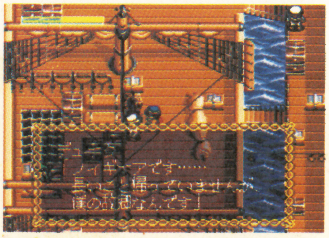
ウルフチームSFCソフト第２弾にして渾身の力作『ノイギーア』が、もうすぐ君達の前にお目見えする。

基本的なゲームシステムはシンプル操作のアクションRPG。さらにどんな腕前のプレイヤーでもゲームを堪能できるようにと「ALCS（オートレベルチェンジシステム）」を採用。これは敵のレベル等の難易度が、プレイヤーの能力に応じて変化していくというものだ。

主人公の動作は「歩く・跳ぶ・剣で斬る・鎖を使う」の４つなのだが、繰り広げられるアクションは何と20種類以上というのだから、期待しちゃうね。

参加スタッフの豪華さも話題のひとつ。キャラクター監修に『デートネイターオーガン』『サイレントメビウス』の菊地通隆氏。モンスターデザインに『吸血姫美夕』の森本靖泰氏。シナリオ監修には脚本から小説まで幅広く手がける会川昇氏には起用。

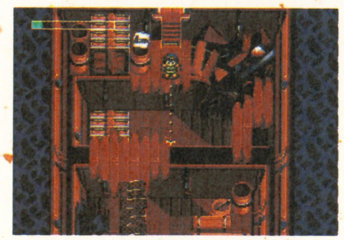
そして音楽は再結成がウワサされている元YMOの高橋幸宏氏が担当している。



↑主人公デュークがノイギーアへ帰る船へ乗り込んだ。道中に何かが起きる予感……

↑そうですか。ゴッソリですか。だとしたら奪ってみたい宝箱

ALCS登載!!



↑突如として海賊の襲撃をうけた船内は、パニック状態に……。船長が一人で応戦しているらしいが、どこで？　早く駆けつけようと気持ちばかりあせるが……

↑大破した船と供に漂着したのは見馴れない浜。寄せる波の音に目を覚ました主人公。そこにはひとりの少女が立っていて、後ろの洞窟に消えていったのだが……

↑これが全ての元凶だ。海賊たちを裏から操作していたのは、こいつらだったとは。辿りついた時、船長はすでに行方不明となっていたのだが……

↑高低を巧みに配置した洞窟。ジャンプを上手く使って、奥に進もう。どこを探しても、あの少女がいない。謎が謎を呼び、ストーリーは展開していく

©プロデュース、エニックス©WOLF TEAM

SFC シルヴァ・サーガ2

●セタ●3月発売予定●¥9500（予価）

RPG
1P専用
バックアップ
カートリッジ

ミネルバトンの壮大な世界が、SFCという新たな舞台で甦る

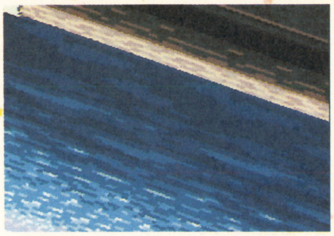
「隠れた名作」というキャッチフレーズがまさにふさわしいFCソフト『ミネルバトンサーガ』シリーズ最新作『シルヴァ・サーガ』がSFC用ソフトとしてリリースされる。

SFC版の特徴として、まず挙げられるのは、アニメーション多用の戦闘シーン。パターン大量かつなめらかで、圧巻なのはモンスターとエンカウントした瞬間の、特殊効果。トリップすることうけあい、脳にくるカッコよさ。これぱっかりはゲームをプレイしてからのお楽しみということで。

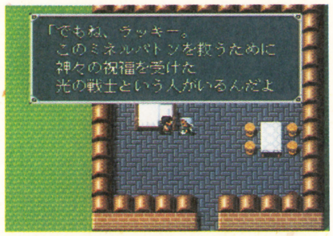
同シリーズの売りの「傭兵システム」は当然、健在。町の傭兵斡旋所で雇える傭兵は最大12人。主人公と同様、彼等もレベルアップしてドンドン強くなっていくぞ。ただし傭兵は死んでしまうと復活することができないので注意が必要だ。

シナリオを担当しているのは、『ガデュリン』のデザイン等で活躍している羅門祐人氏が担当。先行発売のFC版をプレイして予習しとくのも策だ。

↑ずらっーと並んだ主人公のパーティー行。一度に表示されるのは8人まで。夜の町を抜けどこにいくというのだろうか。建物の窓からもれる灯が暖かい

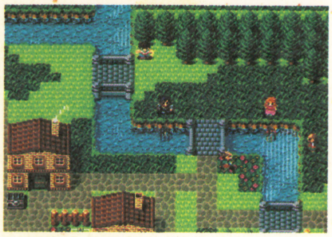


↑戦闘に入る瞬間、様々なカッコいい演出が用意されている。これは海上での戦闘シーンで、画面がクローズアップしながら、ぐるぐるぐるぐる回転するのだ

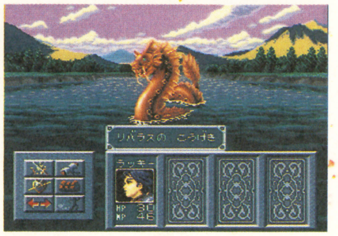


↑神々の祝福を受ける光の戦士とは一体どんな人物なのだろう。『ミネルバトンサーガ』やFC版を先にプレイした人なら、もう知っているよねっ

↑これまでの『ミネルバトン』サーガがオープニングで語られる。ため息が出るくらい美しいビジュアルだが、その分容量も食った、とセタの人が泣いていました（笑）



↑見えるかなあ？ 川の水面に映り込む主人公の顔。細かい細かい



↑夕暮れ時の戦い。メッセージは表示されずアニメのみで表現されるぞ。このバトルは

PC オーロラクエスト

●パック・イン・ビデオ●来春発売予定●価格未定

RPG
1P専用
バックアップ
SCD-ROM

噛みつく、抱きつく、服を脱ぐ、舌を絡ませる！

原案に本宮ひろ志、キャラクターデザインに江口寿史、と発売当時はそのぶっとんだ内容以上に、スタッフの豪華さがなによりの話題となった、あのRPGのパワーアップバージョンがPC-エンジン・スーパーCD-ROMで遊べるようになるぞ。

今回、新たに付け加えられる要素は豊富なビジュアルシーンと、ちょっとしたアドベンチャーモード。

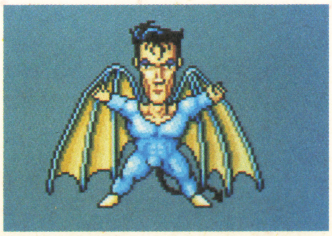
地球から遠く離れた、とある惑星が舞台。太古に起きた大異変によって、人類の大半は空中に浮かぶ人工の都市に住むことを余儀なくされている。

世界は荒廃の限りを究め、そして男達は女の支配下におかれている。再び威厳を取り戻す時がくるのだろうか、と男達が肩を落としていたある日、宇宙の女神の命を受けた「オーロラ３人娘」が襲いかかってきた！ 以来、女の地位は拍車を掛けたように上りっぱなしで、男はただ下がるのみ……

そう、男のメンツを取り返すため、君は戦いの旅にでるのだ！

↑勇猛な（？）戦士。前作のように、それぞれの章があって、その中の世界観の１人……という設定なのだろうか？ 足のサポーターが愛らしいのだった。

↑あー、先ちゃんだぁ。今回は神様役なのか？前回あれだけ美女に囲まれて、オトコの中のオトコになったからなぁ。「オトコの神様」って設定？ まさかねぇ……



↑もっこり悪魔のおでましだーい。体育会系のボディを生かし、ギャルをたぶらかす悪いヤツ（ホント？）／ 甘いマスクには充分、御用心を……

↑わー!! 前作に引き続き「三段腹おばちゃんキャラ」だっ。あ、怒ってる、怒ってる。意外と強かった記憶があるなぁ。なめてかかるとけっこうイタイ目にあうゾ

↑先ちゃんのお得意のアホヅラキャラ。歯がないのはシンナーのせいか!?

↑人間とこうもりを合体させた様なやつ。きっと神の怒りふれたのだろう（ウソ）

©江口寿史／寿スタジオ／本宮ひろ志／M&M／パック・イン・ビデオ©SETA、YUTO RAMON

MD アイ・オブ・ザ・ビフォルダー

●ポニーキャニオン●'93夏頃発売予定●価格未定

RPG
1P専用
バックアップ
CD-ROM

悪の兆候が見え隠れする、暗く冷たい地下水道が舞台

メガCDユーザー待望の大作RPG『アイ・オブ・ザ・ビフォルダー』の制作が着々と進行している。

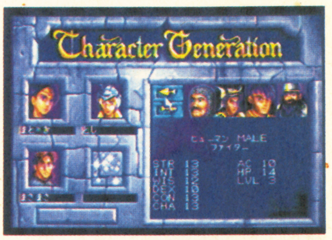
このゲーム、実はTSR社の『アドバンスド・ダンジョン＆ドラゴンズ・フォーゴットンレルム・シリーズを原作に持っており、パソコン版が話題になっていたのだが、この度、ポニーキャニオンが版権を獲得し、現在、日本向けのアレンジが施されているというわけだ。

ゲームの舞台となるのは、全12フロアからなる地下水道。その中に潜むモンスターを倒しながら、主人公は自分の身に降りかかる数多くの謎を解明していかなくてはならない。

リアルタイムアクション・3Dダンジョンのシステムに加え、メガCD版はビジュアルシーンを強化しているのが特徴。グラフィックは映画のスクリーンさながらのビスタサイズで表示される。

来年３月に発売予定のメガドラマウス対応仕様で、音楽をゲームミュージック界の第一人者、古代祐三氏が担当しているのも話題。

↑リアルタイムに進行していく３Ｄダンジョン型のRPGだ。『ダンマス』に近いのかな。メガCD版は、パソコン版に比べてビジュアルを大幅にグレードUPしてるのだ。



↑キャラクタージェネレター画面。いじれるパラメーターはキャラの種族、性別、職業、顔。アライメント。その他、テーブルトークで使用した数値を入力するのも可能

↑ダンジョンの奥で出くわした正体不明の女。「待って！　お願いだから殺さないで！　ねえあたしはいろんなこと知ってるし、重大な情報を教えてあげられるよ！」さてさて！

↑『ダンジョン＆ドラゴンズ』は、不動の地位を築いた名作テーブルトークPRG。『アドバンズド〜』は、そのさらなる進化形。それがコンシューマー機で遊べるとはウレシイね

↑ストーリーは全てウォーターディープのダンジョンの中で。しぶ〜い

↑ウォーターディープの地下に漂いだした悪の気配。その原因をさぐれ！

GB ゴッドメディスン

●コナミ●2月発売予定●価格未定

RPG
1P専用
バックアップ
カートリッジ

現実と虚構の境は、まるで胡蝶の夢のようにあいまいだ

コナミのGB新作は、ゲーム好きの子供達が、現実世界と実体化したRPGの世界を行ったり来たりしながら冒険していく、というユニークな内容の『ゴットメディスン』。

例えば「隣町のお化けビルでモンスターと対決！」とか、「難破船の中で殺し屋モンスターとデスマッチ！」だとか、子供達の豊かな想像の世界さながらのストーリーが展開していくのだ。

主人公、渋谷直人（12歳）はどこにでもいそうなゲーム好きの男の子だが、とあるきっかけから現実になってしまったRPGをクリアする為に、剣をとり、魔王一族と戦わなくてはならなくなる。

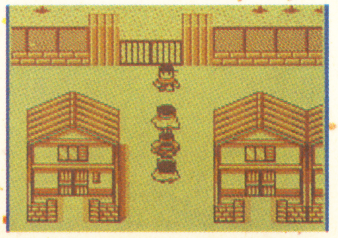
戦闘シーンは出来うる限りのシェイプアップを試み、不必要な経験値稼ぎやゴールド集めなどは行なわなくてもよいようになっている。

さらに、敵を倒すことによって得られる宝石をセットして、武器をパワーアップさせていく、通称「魔封システム」も新鮮。

かわいいイラストも話題！

↑夏休みがやってきた!!　渋谷直人くんはこの日をずうっと待ちわびていたのだ。さあ、何のゲームをやろうか。と思っていたところに、事件が……

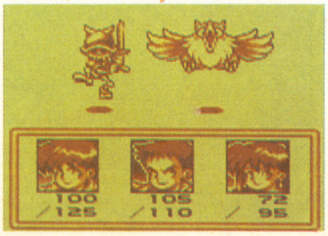
↑ガーン。楽しみにしていた『ファントム』が発売中止だって!?　まあ、よくある話といえばよくある話だよね、この業界においては。君だって、そう思うでしょ



↑このように、ごく普通の現実世界が舞台。こっち、とあっちをいったりきたりのゲームなのだ。この２つの世界がどう絡んでいくのか、楽しみでしょ。でしょ。

↑主人公・渋谷直人君のキャライラスト。ごく普通の少年の、代表のような存在だ。長めのフワフワした髪と、優しい笑顔が特徴。うん、一言、かわいい、よね

↑「呪われたソフト」。「ライフキングの伝説」のことかな　←そんなわきゃない



↑ダメージを受けるたびに、各キャラクターの表情は変化していくぞ

Eye of the Beholder developed by Westwood and Strategic Simulations, Inc. ©1990, 1993 TSR, Inc. All Rights Reserved. ©1990, 1993 Strategic Simulations, Inc. All Rights Reserved. Presented by PONY CANYON, Inc. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD & D FORGOTTEN REALMS and the TSR logo are trademarks owned by TSR. Inc. Lake Geneva, WI, USA and used under licence from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA. ©1993 KONAMI

HIPPON SUPER!

●ヒッポン スーパー

TV GAME MAGAZINE

さてRPG特集増刊号いかがでしたか⁉近いうちにまたやりますんでよろしくっ！本誌のほう次号はポピュラスⅡ、エルファリア等新春注目ソフトの強力大特集！お楽しみに。

次号2月号は

1月6日発売!!

定価490円（税込み）

編集後記

●４大RPGが出揃った'90年の春も楽しかったですね。本誌でも、もののたとえなんてバカな企画よくやってました。スーパーファミコン版でも誰かやってください。よろしく。しかし、本誌が「マガジン」なら増刊は「コレクターズ」か。いや、ひとりごとです。個人的には真･女神が一番おもしろかったです。ではまた。(弁)。

●４大RPGとかけて何と解く？　という類の謎は巷に横行していますが、同じ年の２～３ヶ月間にドカッと出ても大丈夫なんでしょうか？　いずれもゲーム市場の信頼感を支えているソフトだけに心配で。来年が。ストーリーで見せつつプレイヤーの身体性を保障するRPGは難しいジャンルでしょうが、頑張って欲しいです。(浅)。

●４大RPGとかけて、というのが後記のお題目なわけですが、気になるのは最近のストーリー優先の傾向。『ドラクエⅤ』がその流れに取り組まれたような気がして、実はショックでしたね。やり進んでいく内に、堀井さんの意図が読めてきて、必然があって、ああなったんだ、と理解できたんで、よかったですけど。(元宮)。

HIPPON SUPER!
1993年1月増刊号

EDITOR IN CHIEF●三橋文夫
EDITORS●根本康弘　浅野耕一郎　元宮秀介　依田智雄
STAFF●レッカ社　キャラメルママ　辻事務所　ベントスタッフ　CB'S PROJECT　ゲームフリーク　ヘッドルーム　ターニングポインツ　山猫有限会社　インターラクト　ベニー松山　手塚一郎　成沢大輔　石埜三千穂　鈴木みそ　石垣環　杉森建　猪野清秀　渡辺浩弐　佐久間亮介　木村勝好　野安幸男　内田聡　徳永佳明　戸田宣子　山住賢司　冒険企画局
DESIGNERS●アートサプライ　バナナグローブスタジオ　遊デザイン室　M'S SPACE　有限会社D.N.A　前嶋伸行
ILLUSTRATORS●高橋政輝（表紙イラスト）　阿知破英喜　キャラメルママ　田口順子
PROOFREADER●フラッパーズカンパニー
発行日　1993年１月11日
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　ＪＩＣＣ出版局　〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
電話［編集部］03-3239-0237
［営業部］03-3234-4621（東京）　052-201-4181（名古屋）
06-204-1966（大阪）
印刷所　凸版印刷株式会社
©ＪＩＣＣ出版局1993
雑誌コード07690-01　Printed in Japan

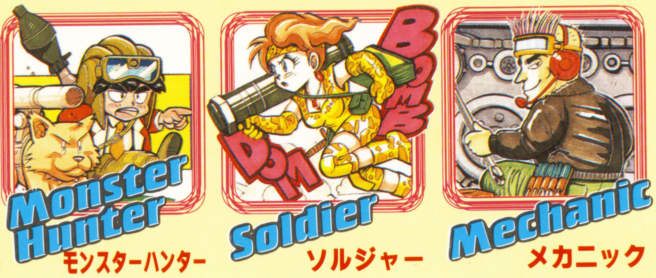
俺たち賞金稼ぎ、
モンスター退治はまかせとけ!
WANTED
20万G!!
軍艦サウルス
たおした
つもりで
いやがる…

これがモンスターハンターだ!!

手配犯を倒せば、賞金もガッポリ！

時は近未来。人類が築きあげた輝かしい文明は、崩壊した。ガレキの中からモンスターが現われ、残された人々を襲い始めたのだ。モンスターハンターとは、賞金のかかったモンスターを倒し、その金で戦車を改造したり、とんでもないゼータクしたりする賞金稼ぎなのだ。

個性豊かなキャラクターがズラリ。



モンスターハンター
戦車の操縦・戦闘にかけては天才だぜっ。

ソルジャー
肉弾戦に持ち込めば、アタイの勝ちよ。

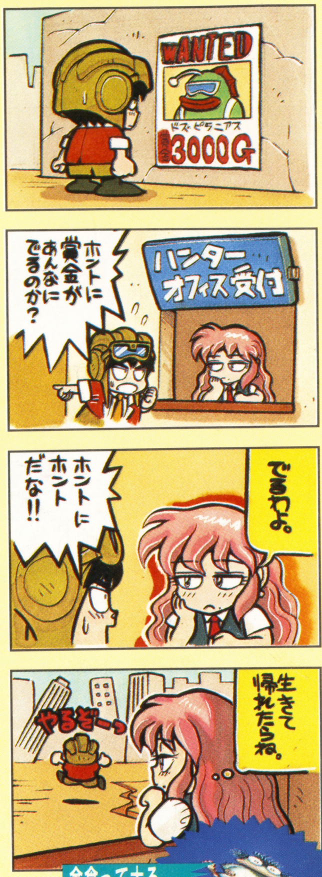
メカニック
手グセは悪いけど、戦車の修理はまかせてくれよ。

手配ポスター
指名手配犯はポスターを見て確認。四天王を倒して大金を稼ごうぜ！

バトル
アニメーション効果もバッチリ。パトリオットも登場する興奮モノのバトルシーンだ。

ハンターオフィス
手配犯の情報収集、賞金の受取りをする場所。16匹もいるから情報はシッカリ集めよう。

賞金でリッチ!!



金食って太る
金食い虫を飼おう

自分で稼いだ金だから好きに使え！

大金かけて改造！その1
エンジンの馬力を上げよう。守備力もアップするし重い武器も積めるようになるぞ。

大金かけて改造！その2
戦車に主砲を3本も付けるなんてムチャも。これでモンスターを一撃だ！

思いっきりムダ遣い

ゲーム
フロッグレース、的当てゲームで持ち金を増やそう。

おつまみ女
欲しくもないのにやたらと注文を取るカワイイ？女。

インテリアショップ
植木、名画、家具。なくても困らないけどゼータクは気分イイ。

スーパーファミコン用カートリッジ　RPG

METAL MAX 2

1993年初春発売予定・希望小売価格 9,500円(税別)

全員が必ずもらえる「METAL MAX2」三大特典実施中！

その1　全員に「原画集」プレゼント

「METAL MAX2」を購入予約した人全員に山本貴嗣先生のステキな原画集をプレゼントします。詳しくは店頭で。

（応募期間：1月20日～2月28日・当日消印有効）

その2　開発取材小冊子　**その3　ゲーム紹介ビデオ**

●申込方法

その2・開発取材小冊子、その3・ゲーム紹介ビデオは応募された方にもれなく差し上げます。返信用切手（小冊子=175円切手、ビデオ=360円切手）を同封し、あなたの住所、名前、年令、学年（職業）、小冊子（またはビデオ）欲しいと書いて次のあて先まで。

〒167　東京都杉並区南荻窪4-41-10　データイースト（株）読者プレゼントHP係

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10 TEL.03-3398-5317

T1007690010585

雑誌07690-01

HIPPON SUPER! 1 増刊号 4大傑作RPG徹底攻略!! 完全データ付き!! 1993年1月11日発行 JICC 定価580円 (本体563円)